ГЛАВА ВТОРАЯ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Игровые Персонажи, развившиеся в своём классе до пятого уровня, считаются прошедшими посвящение на этих полных опасностей землях. Они получили новые способности и бесценный опыт, и теперь могут шагать по миру уверенно. Возможно, они завоевали кое-какое уважение, однако преисполняться самодовольства ещё рано. В Тедасе найдётся ещё множество как сильных людей и монстров, как и уроков, которые надо усвоить.

В начале главы представлены новые подходы к созданию персонажа: система приобретения способностей за очки— альтернатива определению посредством броска, как было до этого— и одиннадцать новых предысторий. Последние предназначены для того, чтобы расширить пространство игры, вывести его за границы Ферелдена и его соседей. Наиболее примечательные добавления— гномы Орзаммара и Кунари.

В начале главы вы получите информацию, которая позволит вашим магам, разбойникам и воинам развиваться с 6 по 10 уровень. Самая важная из новых способностей классов-- специализация (specialization), которую выбирают на 6 уровне. Специализация открывает доступ к новому таланту, который позволит вам сделать своего персонажа уникальным. Вы узнаете об этом больше из *Главы Третей: Фокусы, Таланты, и Специализации*.

Далее в *Главе Второй* даны— ни больше ни меньше!— правила игры за Серых Стражей. Персонаж не обязательно должен вступать на этот путь; но тем, кто желает принести себя в жертву, требуются уникальные способности.

НОВЫЕ СПОСОБЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Правила создания персонажа, представленные в Сете 1, были созданы специально для новичков. Элемент случайности облегчает процесс, поскольку не оставляет место выбору. Однако если вы дошли до Сета 2, у вас за плечами уже есть определённый опыт. Когда вы создаёте нового героя — для новой компании или потому что ваш старый персонаж умер-- на

шаге втором, то есть вычислении способностей, вам может захотеться воспользоваться одним из описанных ниже способов *распределения способностей*. Доступна эта возможность или нет, решает ДМ, так что спросите у него разрешения, прежде чем её использовать.

Способ 1: Распределение способностей

В Сете 1 вы накидываете способности случайным образом. Однако данный способ позволяет распределять значения самостоятельно, и, таким образом, полностью контролировать, какая характеристика чему равна. То есть, делая первый бросок, вы не присваиваете выпавшее значение Силе, а сделав второй– Ловкости и так далее, а просто делаете 8 бросков по таблице Значения способностей и записываете результаты на черновике. Затем распределяете их по способностям на ваш выбор.

Способ 2: Покупка способностей

Этот способ для тех, кто хочет иметь полный контроль над величиной способностей персонажа. Изначально все способности вашего персонажа равны 0, и у вас есть 10 очков повышения (advancements) на то, чтобы увеличить их (и вы должны использовать на это все повышения). Каждое вложенное повышение увеличивает параметр на 1, и ни один параметр не может быть выше 3. Вы должны потратить все 10 улучшений. Тем не менее, модификаторы за предысторию, выбранную на третьем шаге создания персонажа, прибавляются как обычно. Например, если вы поднимаете ваше Телосложение до 3, и выбираете предысторию Свободного Ферелденца, то оно повышается до 4.
В отличие от других систем, эта не позволяет уменьшить заданное изначально значение способности, чтобы получить очки для увеличения остальных.

НОВЫЕ ПРЕДЫСТОРИИ

Сет 2 содержит одиннадцать новых предысторий для *Dragon age RPG*: *Антиванский Путешественник, Бюргер Вольных Марок, Высокородный Гном, Гном-Пылник, Кунари Бересаад, Кунари Тал-Вашот, Неваррский Авантюрист, Низкородный Гном, Орлесианский Изганник, Ферелденский Ремесленник* и *Хасиндский дикарь*. Эти предыстории позволяют создать персонажа из «большого мира» и заодно рассказывают о народах, живущих за границами Ферелдена. Не все из них могут нормально вписаться в модуль. Например, гномы Орзаммара редко покидают свою родину, а те, кто уходит в наземный мир, обычно теряют принадлежность к касте. Если вы не уверены, что ваша предыстория нормально впишется в модуль, обсудите это с ДМом – – последнее слово за ним.

ПОКУПКА ПРЕИМУЩЕСТВ ПРЕДЫСТОРИИ

Если вы воспользовались покупкой способностей, вам, возможно, захочется

применить тот же способ и к преимуществам предыстории. Вместо того, чтобы делать два броска по таблице выбранной предыстории, вы получаете три очка повышения. Преимущество, увеличивающее способность, обойдётся вам в два очка повышения, любое другое-- в одно. Например, если вы решите играть Антиванским Путешественником, вы можете повысить ваш Разум на 1, потратив на это два очка повышения, и получить фокус Ловкости (Инициатива) за одно очко повышения. Если хотите, можете выбрать три не-повышающих способность преимущества, каждое стоимостью в одно очко повышения; но дважды увеличить способности у вас, естественно, не получится.

АНТИВАНСКИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК (ANTIVAN WAYFARER)

Во всёй прочей части цивилизованного мира бытует поверие, что в Антиве нет короля. Уверяю вас, дорогие мои читатели, что это неправда. Род королей Антивы не прерывается уже две с половиной сотни лет-- просто на них никто не обращает внимания.

— В Погоне за Знаниями: Путешествие Церковного Учёного, Брата Дженитиви.

Антива– прибрежное государство, лежащее севернее Ферелдена и восточнее Империи Тевинтер. Технически являясь монархией, Антива на самом деле управляется торговыми принцами. Поскольку она не производит ничего, кроме первосортного вина, без торговли там не прожить. Антива известна своими моряками и торговцами, однако не имеет сколько-либо значимых военных традиций. Говорят, что антиванцы хороши во всём, кроме как в драках. По крайней мере, в честных сражениях на поле боя. Они предпочитают грязные приёмы– в Антиве обосновалась самая знаменитая на Тедасе гильдия убийц, воров и шпионов: Дом Воронов. Вороны– часть политической структуры Антивы, при том что истинные личности тех богатых и влиятельных личностей, управляющих гильдией, скрываются. Кажется, что такая система неминуемо скатится в анархию– однако Дом Воронов доказал, что может сохранить независимость страны. Хотя у государства нет армии в обычном смысле этого слова, предводители армий, которые могут вторгнуться в Антиву, знают, что предприми они такую попытку– Вороны с ними покончат. Подобный страх защищает Антиву от завоевания.
Поскольку антиванцы торгуют по всему Тедасу, их частенько можно встретить в портовых городах и других торговых центрах. Вороны тоже продают свои услуги за рубеж. Их высоко ценят за умения, осторожность и профессионализм.

ИГРА ЗА АНТИВАНСКОГО ПУТЕШЕСТВЕННИКА

- Добавьте 1 к вашему Общению. Антиванцы эмоциональны и любят поговорить.
- Возьмите один из следующих фокусов: Общение (Торговля) или Разум (Навигация).
- Вы говорите и читаете на Антиванском и Торговом языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице *Антиванский Путешественник*, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

АНТИВАНСКИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Разум
3-4	Фокус: Разум (Оценка)
5	Фокус: Разум (Соблазнение)
6	Фокус: Разум (Убеждение)
7-8	+1 Ловкость
9	Фокус: Ловкость (Инициатива)
10-11	Фокус: Восприятие (Слух)
12	+1 Восприятие

БЮРГЕР ВОЛЬНЫХ МАРОК (FREE MARCHES BURGHER)

Севернее Ферелдена, за Недремлющим Морем (Waking Sea), лежат Вольные Марки (Free Marches). Это союз свободных городов-государств, который называют «хлебной корзиной» всего Тедаса за богатые фермерские угодья и обильные урожаи. Вольные Марки не имеют централизованного управления, и большую часть времени проводят во взаимных сварах по поводу торговли, дорог или территорий. Внешняя угроза, тем не менее, заставляет Марки сплотиться, и армии вчерашних соперников сражаются бок о бок. Крупнейшими городами Марок являются Ансбург (Ansburg), Тантервейл (Tantervale), Оствик (Ostwick), Старкхэвен (Starkhaven) и Киркволл (Kirkwall).
Бюргеры– энергичные люди. Они– великолепные торговцы, но это не мешает им быть яростными защитниками своих городов. Большинство из них обучается искусству боя для того, чтобы поучаствовать в Большом Турнире (Grand Tourney), совмещающем в себе и состязания, и передвижную ярмарку, кочующую от города к городу. Раз в три года Великий Турнир ровно на один год останавливает своё движение, чтобы объявить Состязание в Оружии (Contest of Arms). Люди со всего Тедаса едут в Вольные Марки, чтобы посмотреть или поучаствовать в этом легендарном событии.

ИГРА ЗА БЮРГЕРА ВОЛЬНЫХ МАРОК

- Добавьте 1 к вашему Разуму. В Вольных Марках ты-- ничто, если не готов к постоянным состязаниям, и только острый ум позволит вам достигать успеха.

- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Разум (Оценка) или Общение (Торговля).

- Вы говорите и пишите на Торговом Языке.

- Выберите класс. Вы мжете быть воином либо разбойником.

- Сделайте два броска по таблице *Бюргер Вольных Марок*, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

БЮРГЕР ВОЛЬНЫХ МАРОК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Телосложение
3-4	Фокус: Телосложение (Плавание)
5	Фокус: Общение (Азартные игры)
6	Фокус: Разум (Знание Культуры)
7-8	+1 Общение
9	Фокус: Общение (Обман)
10-11	Фокус: Ловкость (Ловкость рук)
12	+1 Ловкость

ВЫСОКОРОДНЫЙ ГНОМ (HIGH-BORN DWARF)

Самое высокое положение в обществе гномов занимают благородные дома, чьи владения и вражда передаются из поколения в поколения. Остальная часть населения делится на касты, высшими из которых являются касты Воинов, Кузнецов или Ремесленников. Самая престижная из них– каста Воинов, по понятным причинам: именно воины ведут бесконечную войну с Порождениями Тьмы на Глубинных Тропах, именно они служат благородным домам и как рядовые, и как командиры. Воинская каста столь велика, что внутри неё выделяются суб-касты: Каста Солдатов (Soldier Caste), Каста Стражников (Guardsman Caste) и Каста Офицеров (Officer Caste). Следующая по важности– Каста Кузнецов (Smith Caste), и причины этого опять понятны. Что будет делать воин без оружия и брони? И, наконец, есть Каста Ремесленников (Artisan Caste). Их тоже высоко ценят в обществе гномов, поскольку именно благодаря строителям и ремесленникам Орзаммар живёт и развивается.

Поскольку гномы высших каст занимают в Орзаммаре привилегированное положение, то они редко выбираются в наземный мир. Одни могут быть изгнаны за какие-нибудь преступления или потому, что встали не на ту сторону в противостоянии благородных домов. Других на поверхность могут привести какие-то дела, хотя это и не в порядке вещей. Если хотите играть гномом высшей касты, покинувшим Орзаммар, то должны обсудить с ДМом, при каких обстоятельствах это случилось, и потеряли ли вы принадлежность к касте.

ИГРА ЗА ВЫСОКОРОДНОГО ГНОМА

- Выберите касту: Ремесленник, Кузнец или Воин.
- Добавьте 1 к вашей Силе. Только сильные выживают среди политических интриг Орзаммара.
- Возьмите один из фокусов способностей: Ловкость (Ремесло), Сила (Запугивание) или Сила (Кузнечное дело).

- Вы обладаете некоторым сопротивлением магии-- побочный эффект того, что вы выросли в богатой лириумом среде. Вы получаете бонус +2 ко всем броскам способностей на сопротивление эффектам заклинаний и от магических атак.

- Вы умеете говорить и писать на Гномьем и Торговом языках.

- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.

- Сделайте два броска по таблице Высокородный Гном, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

ВЫСОКОРОДНЫЙ ГНОМ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Воля
3-4	Фокус: Воля (Отвага)
5	Фокус: Общение (Этикет)
6	Фокус: Разум (Геральдика)
7-8	+1 Разум
9	Фокус: Разум (Инженерное дело)
10-11	Фокус: Телосложение (Выносливость)
12	+1 Телосложение

ГНОМ-ПЫЛЬНИК (DWARF DUSTER)

Орзаммарское общество гномов имеет жёсткую иерархию. Большинство гномов принадлежит к какой-либо касте, начиная с самой привилегированной– знати– и заканчивая слугами. Все граждане равны перед законом, и находятся под его защитой. Однако есть и дно общества– гномы, не имеющие касты. Поскольку квартал Орзаммара, в котором они живут, зовётся "Пыльным городом", их называют "пыльниками". Эти гномы либо были лишены касты за какие-то прегрешения, либо родились у бескастовых. Они находятся вне закона, и им запрещено выполнять любую работу, которую полагается делать членам других каст. То есть, по сути дела, никакой легальной работы им не остаётся. Они не могут быть ни рудокопами, ни ремесленниками, ни торговцами, ни даже слугами. Выбор у большинства небольшой: чтобы выжить в Пыльном Городе, они вынуждены становиться преступниками. Большинство работают на Хартию, мощный мафиозный синдикат, который контролирует весь подпольный бизнес трущоб.
Из всех гномов пыльники покидают Орзаммар чаще всего. Уходя в наземный мир, они ничего не теряют– касты у них и так нет. Наоборот, странно, что столько пыльников остаётся в городе, где с ними обращаются, как с мусором. Те, кто ушёл, редко оглядываются назад.

ИГРА ЗА ГНОМА-ПЫЛЬНИКА

- Добавьте 1 к вашей Ловкости. Чтобы выжить в трущобах Орзаммара, пыльникам нужно быть быстрыми.

- Возьмите один из следующих фокусов: Общение (Обман) или Ловкость (Ловкость рук).

- Вы обладаете некоторым сопротивлением магии-- побочный эффект того, что вы выросли в богатой лириумом среде. Вы получаете бонус +2 ко всем броскам способностей на сопротивление эффектам заклинаний и от магических атак.

- Вы можете говорить и читать на Гномьем и Торговом Языке.

- Возьмите класс разбойника.

- Сделайте два броска по таблице Гном-Пыльник, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

ГНОМ-ПЫЛЬНИК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Восприятие
3-4	Фокус: Телосложение (Бег)
5	Фокус: Восприятие (Поиск)
6	Фокус: Ловкость (Скрытность)
7-8	+1 Общение
9	Фокус: Общение (Торговля)
10-11	Фокус: Разум (Оценка)
12	+1 Разум

КУНАРИ БЕРЕСААД (QUNARI BERESAAD)

Утверждение, что жители Тедаса плохо знают кунари, совершенно справедливо. Для большинства это демоническая раса, повёрнутая на завоеваниях. Часто говорят, что у кунари царит военная диктатура. Это объяснимо: именно военачальник, Аришок (Arishock), ведёт дипломатические переговоры с другими народами. У кунари нет отдельной группы дипломатов; их заменяет Бересаад, авангард народа кунари. Бересаад– воины, или, точнее, всему остальному миру они кажется воинами. На них возложена обязанность посещать чужие земли и улаживать вопросы с людьми, эльфами и гномами. Иногда это официальные дипломатические миссии, но в других случаях Аришок поручает Бересааду проводить разведку или исследовать особенности чужих культур.
Бересаад всегда имеет какую-то миссию, хотя не всегда это видно явно. Если вы выбрали эту предысторию, то

должны обсудить со своим ДМом, что привело вас в Ферелден и какой приказ был вам отдан. Воины Бересаады могут пребывать на чужих землях годами, но остаются частью военизированной системы и непременно должны вернуться с докладом. Вы должны это учесть, если планируете длинную кампанию.

ИГРА ЗА КУНАРИ БЕРЕСААДА

- Добавьте 1 в вашей Силе. Кунари обладают большим ростом и физической силой.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Разум (Кун) или Сила (Запугивание).
- Мы можете говорить и читать на Кунлате (Qunlat) и Торговом Языке.
- Вы– мужчина. Женщины кунари не воюют.
- Как и все кунари, вы восприимчивы к магии. Вы получаете штраф -1 на все броски способностей против каких-либо магических эффектов, например, воздействия магических предметов.
- Ваша Скорость = 10 + Ловкость – Штраф Брони (если есть)
- Выберите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.
- Сделайте два броска по таблице Кунари Бересаад, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

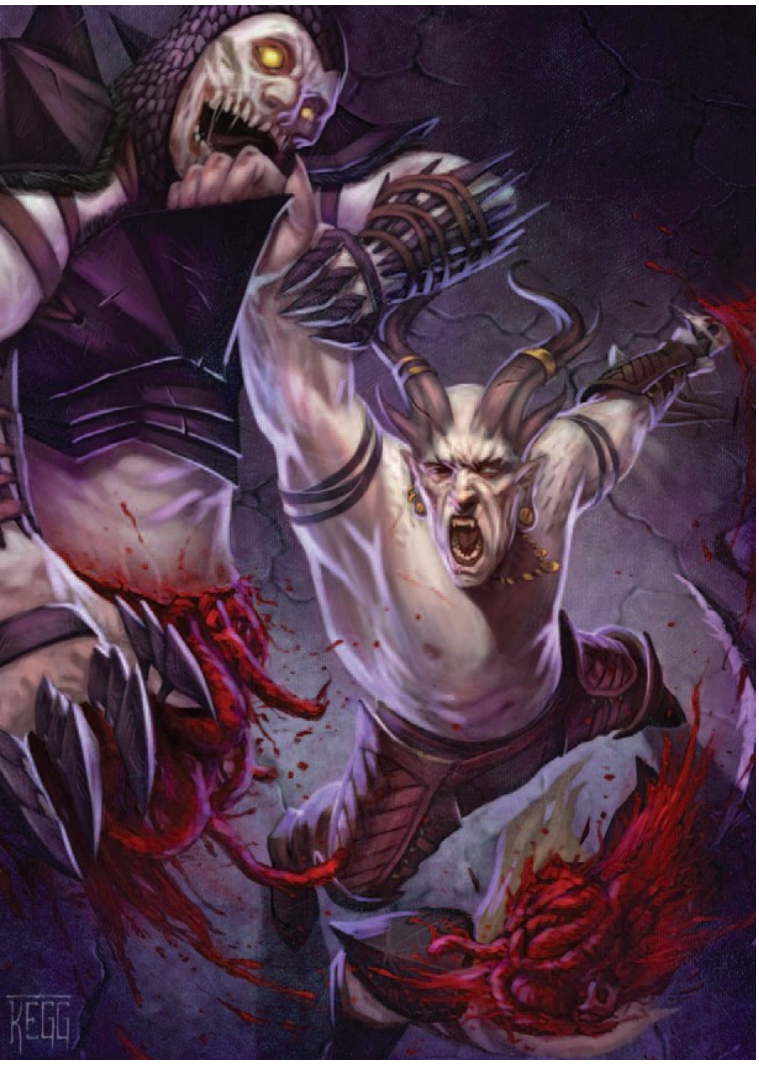
КУНАРИ БЕРЕСААД	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Телосложение
3-4	Фокус: Телосложение (Выносливость)
5	Фокус: Общение (Лидерство)
6	Фокус: Разум (Знание Военного дела)
7-8	+1 Разум
9	Фокус: Разум (История)
10-11	Фокус: Сила (Мощь)
12	+1 Сила

КУНАРИ ТАЛ'ВАШОТ (QUNARI TAL’VASHOTH)

Кунари следуют учению, известному как Кун (Qun). До того, как они принял его, они были народом варваров, склонных к ярости и насилию. Кун превратил этих варваров в мыслителей, тактиков и изобретателей, хотя их большая часть осталась воинами. Однако есть кунари, которые отвергают Кун; некоторые хотят вернуться к старым традициям своего народа, тогда как остальные просто хотят жить по своим правилам. Эти бунтари известны как вашоты, то есть "серые" (“grey ones”) и должны либо покинуть земли кунари, пока их

инакомыслие заметят, либо подвергнуться переучиванию или наказанию. Подобные изгнанники перестают считаться кунари. Движимые духом бунтарства, они называют себя Тал'Вашот или "истинные серые". Многие из них поклоняются старым божествам-зверям своего народа и считают себя истинными наследниками предков.

Тал'Вашоты живут на чужих землях, зарабатывая на жизнь, чем придётся. Многие становятся наёмниками, которых ценят за силу и боевые умения. Остальные становятся разбойниками, пиратами, контрабандистами и даже работорговцами. Бродячие банды Тал'Вашотов нередко встречаются на севере, и служат источником проблем как для кунари, так и для людских поселений.



ИГРА ЗА КУНАРИ ТАЛ'ВАШОТА

- Добавьте 1 к вашей Силе. Тал'Вашоты наслаждаются своим превосходством в физической силе.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Телосложение (Выносливость) или Сила (Запугивание).
- Вы умеете говорить и читать на Кунлате и Торговом Языке.
- Как и все кунари, вы восприимчивы к магии. Вы получаете штраф -1 на все броски Способностей против каких-либо магических эффектов, например, воздействия магических предметов.
- Ваша Скорость = 10 + Ловкость – Штраф Брони (если есть).
- Выберите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.
- Сделайте два броска по таблице Кунари Тал'Вашот, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

КУНАРИ ТАЛ'ВАШОТ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Воля
3-4	Фокус: Воля (Отвага)
5	Фокус: Телосложение (Бег)

6	Фокус: Сила (Мощь)
7-8	+1 Телосложение
9	Фокус: Телосложение (Плавание)
10-11	Фокус: Сила (Лазание)
12	+1 Сила

НЕВАРРАНСКИЙ АВАНТЮРИСТ (NEVARRAN ADVENTURER)

Эта страна изобилует памятниками искусства, самыми разными, начиная с изваяний героев, которых множество даже в самых маленьких деревеньках, и заканчивая сияющей золотом Коллегий Магов в Камберленде (Cumberland). И, возможно, на свете не найти более удивительного зрелища, чем огромный некрополис на окраине города Неварра.

— В погоне за знанием: Путешествия учёного Церкви, брата Дженитиви.

Неварра когда-то была одной из Вольных Марок, оставалось бы таковой и по сию пору, если бы не военный гений клана Пентегаст (Pentaghast). Череда сильных правителей и блестящих командиров не только позволила расширить границы Невары, но и сделала её сильной, самостоятельной страной. Окончательно этот статус был закреплён в Благословенном Веке (Blessed Age), когда Неварра вышла победителем из войны с Орлеем и захватила богатые полезными ископаемыми горы на западе. Ведь, несмотря на мощные военные традиции Невары, очень немногие считали, что эта выскочка сможет одолеть империю и её прославленных шевалье. Горы остались за Неваррой, однако обстановка там до сих пор напряжённая. Неварра обложила свои новые владения тяжёлыми налогами, а Орлей всеми силами разжигает недовольство.

Неварра гордится своими героями: памятники им стоят по всей стране. Неварра известна охотниками на драконов, которые, как считалось до начала Века Дракона, истребили их род полностью. Романтика подобных деяний толкает многих молодых отправиться в путешествие по Тедасу на поиски своих приключений. Они мечтают, что в один прекрасный день и они удостоятся памятника на Родине и песен в свою честь.

ИГРА ЗА НЕВАРРАНСКОГО АВАНТЮРИСТА

- Добавьте 1 к вашей Воле. Чтобы преодолеть испытания, с которыми вам придётся столкнуться на Тедасе, нужна немалая сила духа.
- Возьмите один из следующих фокусов: Сила (Мощь) или Воля (Отвага).
- Вы умеете говорить и писать на Орлесианском и Торговом языках.
- Выберите класс. Вы можете быть как разбойником, так и воином.

- Сделайте два броска по таблице Неварранский Авантюрист, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

НЕВАРРАНСКИЙ АВАНТЮРИСТ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Общение
3-4	Фокус: Общение (Лидерство)
5	Фокус: Восприятие (Выслеживание)
6	Фокус: Воля (Самоконтроль)
7-8	+1 Сила
9	Фокус: Сила (Прыжки)
10-11	Фокус: Телосложение (Выносливость)
12	+1 Телосложение

НИЗКОРОДНЫЙ ГНОМ (LOW-BORN DWARF)

Гномы из каст Рудокопов, Торговцев и Слуг день за днём делают самую тяжёлую работу, благодаря чему Орзаммар ещё живет. Рудокопы– самая привилегированная из этих трёх, поскольку именно они занимаются опасной работой по добыче лириума. Следом идут Торговцы, на которых держится товарооборот. Низшей считается каста Слуг, хотя Слуги стоят выше гномов-наземников и бескастовых.
Из всех из них чаще всего покидают Орзаммар и становятся приключенцами представитель касты торговцев. Торговые сделки не заключить без общения с людьми, и многие гномы-наземники произошли именно из Торговцев. Частенько член этой касты уходит на поверхность, чтобы воссоединиться с родственниками, несмотря на то, что это приводит к потере положения в Доме. Куда реже это случается с Рудокопами и Слугами, хотя первые известны своими стремлениями поделиться людьми опытом за золото или какую-нибудь другую плату.

ИГРА ЗА НИЗКОРОДНОГО ГНОМА

- Выберите касту: Торговец, Рудокоп, или Слуга.
- Повысьте ваше Общение на 1. Чтобы выбиться в люди, членам низших каст нужно иметь много друзей.
- Выберите один фокусов способностей: Общение (Убеждение) или Телосложение (Выносливость).
- Вы обладаете некоторым сопротивлением магии--побочный эффект того, что вы выросли в богатой лириумом среде. Вы получаете бонус +2 ко всем броскам способностей на сопротивление эффектам заклинаний и от магических атак.

- Вы читаете и пишете на Гномьем и Торговом языках.
- Выберите класс. Вы можете быть как воином, так и разбойником.
- Сделайте два броска по таблице Низкородный Гном, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

НИЗКОРОДНЫЙ ГНОМ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Восприятие
3-4	Фокус: Общение (Этикет)
5	Фокус: Восприятие (Слух)
6	Фокус: Общение (Торговля)
7-8	+1 Телосложение
9	Фокус: Телосложение (Выпивка)
10-11	Фокус: Сила (Мощь)
12	+1 Сила

ОРЛЕСИАНСКИЙ ИЗГНАННИК (ORLESIAN EXILE)

Орлей– самое мощное государство Тедаса с сильными культурными традициями. Им правит императрица Селина I, чья резиденция расположена в знаменитом городе Вал Руайо (Val Royeaux). Там же расположен центр Церковной власти. Глава Церкви, Пророчица (Divine), заседает в Великом Соборе (Grand Cathedral), одном из самых величественных строений Тедаса. Духовная и светская власть в Орлее настолько близки, что часто непонятно, где кончается одна и начинается другая. Несмотря на мощь империи, в последние 60 лет она потерпела ряд неудач. Первой из них стала потеря ценного куска территорий в войне с Неваррой. Потом Орлей потерпел поражение в войне с Ферелденом, сбросившим иго оккупации. В течение нескольких лет ситуация оставалась напряжённой, однако король Мэрик смог нормализовать отношения с Орлеем и угроза новой войны отступила.

Во всём Орлее, а особенно в Вал Руайо, знать ведёт бесконечные политические игры. Сплетня, пущенная в одном из салонов, может оборвать жизнь человека не менее быстро, чем

удар мечом. Климат в свету, создающийся постоянным взаимодействием разных фракций и мод, столь неустойчив, что семья, потерпевшая сокрушительное поражение в одном году, в следующем может вернуться триумфаторами. Как и во всякой игре, здесь есть проигравшие– и частенько в подобной ситуации лучшим решением является покинуть страну, по крайней мере, на время. Некоторые изгнаны официально за совершённые преступления– или таковых не совершавшие, а ставшие жертвой клеветы, другие же просто предпочитают путешествовать по Тедасу, пока обстановка при королевском дворе не изменится. Подобных Орлесианских изгнанников можно найти в любом уголке Тедаса.

ИГРА ЗА ОРЛЕСИАНСКОГО ИЗГНАННИКА

- Добавьте 1 к вашему Общению. Орлесианцы умеют говорить изящно.
- Возьмите один из следующих фокусов: Общение (Убеждение) или Разум (Знание Культуры).
- Вы можете говорить и писать на Орлесианском и Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице Орлесианский Изгнанник, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

ОРЛЕСИАНСКИЙ ИЗГНАННИК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Восприятие
3-4	Фокус: Восприятие (Эмпатия)
5	Фокус: Разум (Геральдика)
6	Фокус: Общение (Обман)
7-8	+1 Сила
9	Фокус: Ловкость (Верховая езда)
10-11	Тип оружия: Лёгкие клинки*
12	+1 Ловкость

**Если ваш уже класс даёт владение этим типом оружия, вы вместо этого получаете фокус Ловкости (Лёгкие клинки).*

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ РЕМЕСЛЕННИК (FERELDAN CRAFTSMAN)

Ферелденские ремесленники относятся к среднему классу: выше свободных граждан, но ниже дворян. Внутри слоя они распределяются по гильдиям. Большинство таких организаций специализируется на каким-то ремесле (кузнечное дело, плотницкое, строительство и т.п.), но есть два исключения. Во-первых, это Торговая Гильдия, созданная

торговцами. Когда-то её основали гномы-наземники, поскольку жители Ферелдена, суровые варвары, смотрели на торговцев сверху вниз. Руководящие посты в гильдии до сих пор заняты гномами, однако большая часть повседневной работы в наши выполняется дни Ферелденцами.

Во-вторых, частью сословия ремесленников считается Церковь и церковники. Благодаря этому они получают множество привилегий, однако не играют столь важной роли в политике, какую им хотелось бы. Церковь в других странах, особенно в Орлее, обладает куда большей политической силой.

Ферелденские ремесленники становятся приключенцами не так часто, как свободные граждане. Они живут более осёдло, и большинство из них имеет обязанности перед гильдией или Церковью. Но среди них всегда находятся те, кто хочет от жизни большего, например, оружейник, ищущий редкие металлы, исследователь, ставящий целью открыть новые торговые пути, или священник, желающий найти древние артефакты.

ИГРА ЗА ФЕРЕЛДЕНСКОГО РЕМЕСЛЕННИКА

- Добавьте 1 к вашей Ловкости. У ремесленников умелые руки.
- Выберите один из следующих фокусов способностей: Ловкость (Ремесло) или Разум (Знание Религии).
- Вы говорите и пишите на Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице Ферелденский Ремесленник, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ РЕМЕСЛЕННИК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Общение
3-4	Фокус: Общение (Торговля)
5	Фокус: Разум (Оценка)
6	Фокус: Воля (Вера)
7-8	+1 Разум
9	Фокус: Разум (Варка)
10-11	Фокус: Сила (Кузнечное дело)
12	+1 Сила

ХАСИНДСКИЙ ДИКАРЬ (CHASIND WILDER)

Хасинды-- варварский народ, который живёт на юге Ферелдена, в Дебрях Коркари. Хотя несколько раз они объединялись с Авварами и Аламарри, чтобы сразиться против Империи Тевинтер, Ферелденцы слишком хорошо помнят, как часто полчища хасиндов обрушивались на север, разоряя их земли. Говорят, что много веков назад хасинды завоевали Аламарри, предков современных ферелденцев, и властвовали над ними до тех пор, пока те подняли восстание. Позже легендарная ведьма Флемет повела на Ферелден армию Хасиндов, чтобы отомстить банну, который был её мужем. Хотя Флемет, как говорят, была тогда убита, многие утверждают, что её дочери (Ведьмы Диких Земель) до сих пор живут среди Хасиндов.

На сегодняшний день Хасинды-- куда более миролюбивый народ, однако с ними связано немало суеверий. Они живут в домах, стоящих на сваях, и иногда торгуют с Ферелденцами, чьи поселения лежат на юге страны. Некоторые Ферелденцы до сих пор боятся Хасиндов и в страхе ожидают того дня, когда какая-нибудь харизматичная фигура вновь объединит их под своим знаменем.

ИГРА ЗА ХАСИНДСКОГО ДИКАРЯ

- Повысьте на 1 вашу Ловкость. Хасинды передвигаются по дебрям, как призраки.

- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Ловкость (Скрытность) или Силу (Лазание).
- Вы можете говорить на Торговом Языке.

- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.

- Сделайте два броска по таблице Хасиндский Дикарь, чтобы получить дополнительные преимущества. Бросьте 2к6 и сложите выпавшие числа. Если вам дважды выпадет один и тот же результат, перебрасывайте, пока не получите иное число.

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ РЕМЕСЛЕННИК	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Разум
3-4	Фокус: Разум (Знание Природы)
5	Фокус: Восприятие (Выслеживание)
6	Фокус: Ловкость (Ловушки)
7-8	+1 Телосложение
9	Фокус: Ловкость (Рукопашная)
10-11	Фокус: Сила (Прыжки)
12	+1 Сила

КЛАССЫ

Сет 2 содержит информацию о развитии класса с 6 по 10 уровень. В дополнение к новым умениям герой, достигший 6 уровня, получает следующее преимущество:

- Отныне вы, когда устанавливаете степень успешности действия, добавляйте к Кубику Дракона тот же фокус, что и к соответствующему броску. Иными словами, накопленный опыт помогает вам лучше выполнять поставленные задачи. Заметьте, что этот бонус прибавляется только к степени успеха, но не к получаемым очкам приёмов.

Пример:
Локки, городской эльф-разбойник, делает успешный бросок на Восприятие (Наблюдательность). У неё есть соответствующий фокус, а на Кубике Дракона выпало 5. Степень успеха героя уровня 1-5 была бы равна 5. Но Локки, достигшая 6 уровня, может добавить свой фокус Наблюдательности к Кубику Дракона. Её степень успеха достигает впечатляющей величины 7.

ПОВЫШЕНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

В Сете 1 были простые правила повышения способностей. На каждом уровне вы могли увеличить способность на 1. Когда персонаж на рассвете своей карьеры, развитие даётся ему легко; у героя много неизрасходованного потенциала, что отражается на повышении способностей, когда герой получает новый уровень. Тем не менее, чем выше способности, тем труднее становится их развивать; поэтому в Сет 2 были добавления повышения способностей.

Сейчас, когда герой получает новый уровень, вместо того, чтобы увеличить способность напрямую он получает одно очко повышения способности. Вы тратите очки повышения, чтобы поднять величину способности, однако число очков, необходимых для увеличения способности на единицу, зависит от того, какую величину она примет после этого. Если способность не превысит 5, то это будет стоит одно очко повышения. Для величины от 6 до 8 это будет стоит два очка повышения. Для величины с 9 до 12-- три очка повышения. Вы не получаете никакой выгоды от вложенных в способность очков повышения, пока она не достигнет следующего уровня. Конечно же, вам нужно внимательно следить за количеством очков, которое вы использовали, чтобы не попустить момент увеличения способности.

Пример:
Маг Лорран достигает 6 уровня и получает одно повышение способности. Он хочет увеличить свою Магию, которая в данный момент равна 5. Чтобы поднять её до 6, необходимо два повышения, так что Лорран использует одно, начиная процесс. Его Магия пока что равна 5, однако он уже сделал шаг к следующему уровню. Следующее повышение он получает на уровне 7, однако должен потратить его на дополнительную способность (он выбирает Телосложение). Только на уровне 8, не раньше, он получает повышение, которое может использовать на увеличение основной способности. Он снова использует его для того, чтобы поднять Магию, и теперь, после использования двух повышений, его Магия становится равна 6.

ТАБЛИЦА ПОВЫШЕНИЙ СПОСОБНОСТЕЙ	
Новая величина способности	***Требуется повышений***
от -1 до 5	1
от 6 до 8	2
от 9 до 12	3

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЯ

Суммарное количество опыта, которое нужно набрать, чтобы продвинуться в уровне вплоть до 10, приведено в таблице ниже. Когда очков опыта накапливается достаточно, ваш персонаж получает новый уровень. В этот момент происходят следующие вещи:

- Здоровье вашего персонажа повышается на **1к6 + Телосложение.**
- Вы получаете одно повышение, которое можно использовать для увеличения способности. На чётных уровнях вы должны использовать его на основную способность; на нечётных– на дополнительную.
- Вы можете взять новый фокус способности. На чётных уровнях вы должны брать фокусы ваших основных способностей; на нечётных– дополнительных.
- Вы получаете доступ к классовым умениям нового уровня. Каким именно, указано в описании класса.

Получив уровень, обратите внимание на ваши цели. Вы достигли какую-нибудь из них? Не появилось ли в ходе компании новых? Конечно, вы можете провести такую проверку в любое время, однако повышение уровня— удобный момент, чтобы провести «переучёт».

ТАБЛИЦА ОПЫТА	
Всего XP	***Уровень***
0-1.999	1
2.000-4.499	2
4.500-7.499	3
7.500-10.999	4
11.000-14.999	5
15.000-19.499	6
19.500-24.499	7
24.500-29.999	8
30.000-35.999	9
36.000-42.499	10

МАГ

Маги уровня с 6 по 10 получают доступ к более мощным заклинаниям, однако это имеет свою цену. Мощные заклинания могут сработать неправильно, что приводит к катастрофическим последствиям. В Сете 2 маги также первый раз получают доступ к специализации. В этом сете им доступны Боевой Маг (Arcane Warrior), Маг Крови (Blood Mage), и Духовный Целитель (Spirit Healer). Вы можете узнать больше о новых заклинаниях в Главе пятой: Магия, а о специализациях— в Главе третей: Фокусы, Таланты и Специализации.

МАГИ ДРУГИХ НАЦИОНАЛЬНОСТЕЙ (MAGES FROM OTHER NATIONS)

Предыстории Отступника и Мага Круга, которые даны в Сете 1, предназначены для героя-ферелденца. Если желаете играть мага другой национальности, то просто измените языки, которые даны персонажу на старте. Например, маги из Орлея и Неварры будут говорить и читать на орлесианском, а маг-Антиванец– на антиванском. То же самое с магом из Вольных Марок. В общем-то, в каждой стране есть свой Круг Магов; играя мага Круга из другой страны, обговорите с ДМ-ом, в чём будет выражаться ваша национальная принадлежность и почему вы покинули Родину. У Отступников, правда, всегда есть веская причина, чтобы сменить место жительства.

УМЕНИЯ КЛАССА

Маг, поднимаясь на новый уровень, получает следующие умения:

- ***Очки Маны:*** Вы получаете **Магия + 1к6 очков маны**, когда поднимаетесь на уровень.

Уровень 6

Новая специализация: Вы можете получить новую специализацию своего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте специализации. См. Глава третья: Фокусы, Таланты и Специализации.
Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Уровень 7

Длинный жезл (Long Lance): Дальность вашего *волшебного жезла* возрастает до 24 ярдов.
Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 8

Новый талант специализации: Вы становитесь подмастерьем в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.
Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Уровень 9

Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.
Мощный жезл (Power Lance): Вы можете повысить урон, наносимый волшебным жезлом, на 1к6, потратив на это 2 очка маны. Вы тратите ману до того, как сделаете бросок атаки, и вы не можете использовать это умение более, чем один раз, на одну атаку.

Уровень 10

Новый талант специализации: Вы становитесь мастером в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.
Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

РАЗБОЙНИК

Разбойник остаётся наиболее разносторонним из классов, и это качество на уровнях с 6 по 10 только развивается. Выбор специализации очень важен, поскольку он задаёт рамки для дальнейшего развития разбойника. В этом сете доступны специализации Асассина (Assassin), Барда (Bard) и Дуэлянта (Duelist). Больше о специализациях вы узнаете из *Главы третей:*

Фокусы, Таланты и Специализации.

УМЕНИЯ КЛАССА

Разбойники получают на указанных уровнях следующие умения:

Уровень 6

Бонус приёмов: Рассмотреть запутанную ситуацию с неожиданных сторон— в этом вы стали настоящим мастером. Вы можете использовать приём «*Интересно…*» за 2 SP вместо обычных 3. См. *Главу Шестую: Игра* для того, чтобы больше узнать об этом и других новых приёмах.
Новая специализация: Вы можете получить новую специализацию своего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте специализации. См. Глава третья: Фокусы, Таланты и Специализации.

Уровень 7

Грязная драка (Dirty Fighting): Точным ударом в уязвимую точку вы можете ошеломить противника. Чтобы использовать грязную драку, вы сначала должны нанести противнику удар в ближнем бою. Если он успешен, вы не наносите урона, однако противник делает бросок на Телосложение (Выносливость) против TN 13, и оглушается в случае неудачи. Оглушённый персонаж может повторно сделать этот бросок в начале своего хода на следующий раунд, и действовать нормально. Иначе оглушённый персонаж в свой ход может сделать лишь одно действие движения. Пока ваш противник оглушён, все атаки ближнего боя, направленные на него, считаются ударами в спину. Использование приёмов тоже возможно: например, вы можете оглушить своего противника и тут же использовать Молниеносную атаку, чтобы нанести удар в спину.
Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 8

Новый талант специализации: Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

Уровень 9

Смертельные удары (Lethality): Острый ум помогает вам наносить удары в самые больные места. Вы прибавляете свой Разум к урону, наносимому атаками дальнего боя.
Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 10

Новый талант специализации: Вы становитесь мастером (master) в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

ВОИН

Воины уровня с 6 по 10 становятся серьёзной силой на поле боя; они способны как выдержать, так и нанести большое количество урона. Доступ ко всем талантам стилей боя открывает для воина множество путей развития. Как и в случае с другими классами, выбор специализации имеет решающее значение. В Сете 2 доступны специализации Берсерка (Berserker), Витязя (Champion) и Храмовника (Templar). Для того, чтобы узнать больше информации о специализациях, см. *Главу третью: Фокусы, Таланты и Специализации*.

УМЕНИЯ КЛАССА

Воины получают на указанных уровнях следующие умения.

Уровень 6

Новая специализация: Вы можете получить новую специализацию своего класса. Вы получаете уровень ученика в таланте специализации. См. Глава третья: Фокусы, Таланты и Специализации.

Уровень 7

Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг уже имеющегося.
Бонус приёма (Stunt Bonus): Вы знаете, как лишить противника мужества. На приём Угрозы (Threaten) вы тратите 1, а не 2 SP. Угроза– новый приём, описанный в Сете 2. См. *Главу 6: Игра.*

Уровень 8

Новый талант специализации: Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.
Новый тип оружия: Вы овладеваете новым типом оружия на ваш выбор.

Уровень 9

Экспертный удар (Expert Strike): Вы знаете, когда удары должны быть точными, а когда— сильными. Когда вы атакуете в ближнем бою, вы можете получить бонус к урону (до +3), получив соответствующий штраф к броску атаки. Например, вы желаете получить бонус +2 к броску урона, но получаете при этом штраф -2 к атаке. И наоборот: вы можете получить бонус к броску атаки до +3, но такой же штраф к броску урона.
Новый талант: Вы становитесь учеником в новом таланте либо повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 10

Новый талант специализации: Вы получаете ранг мастера в таланте специализации, взятой вами на 6 уровне.

СЕРЫЙ СТРАЖ

Ваш герой вполне может стать Серым Стражем. Для этого не должно быть выполнено никаких чётких требований, нет ограничений не по классу, не по уровню. Единственное условие-- наличие у кандидата качеств, которыми должен обладать Серый Страж. Обычно это сила воли и сильно развитое чувство долга, однако иногда из самых не подходящих, на первый взгляд, кандидатов получаются лучшие Серые Стражи. Дункан, предводитель стражей Ферелдена, до того, как его призвали в орден, был ни кем иным, как уличным воришкой из Орлея.
Те, кто избран, проходят обучение. Оно может быть как долгим, так и кратким-- как решит наставник. Героям до 6 уровня редко позволяют пройти Посвящение (Joining), ритуал, после которого рекрут становится настоящим Серым Стражем. Поскольку это элитный орден, лишь тем, кто проявил себя, позволено присоединиться к ним.
Если вас посвятят в Серые Стражи, это может быть главным событием игры. Вы будете отыгрывать обучение до Посвящения включительно. Если вы прошли его и стали Серым Стражем, то получаете следующие преимущества:

- Вы получаете одно очко повышения, которое можете использовать на любую

способность.

- Вы становитесь учеником в новом таланте или получаете ранг в уже имеющемся.

- Вы получаете иммунитет к скверне (taint). Кровь Порождений Тьмы не может превратить вас в вурдалака (ghoul).

- Вы обладаете Правом Призыва (Right of Conscription), и можете призывать других в Серые Стражи. Теоретически вы можете призвать кого угодно, но политические реалии (особенно в Ферелдене) таковы, что стражи делают подобные шаги крайне аккуратно. Вам также должно быть известно, как проводить ритуал Посвящения (и у вас есть доступ к магическим компонентам, которые для него требуются), благодаря которому ряды Стражей пополняются, но недавно завербованных рекрутов не всегда обучают этому.

- Вы можете Чувствовать порождений тьмы (Detect Darkspawn) находящихся на расстоянии *5 х ваш уровень* ярдов (например, на 8 уровне вы можете чувствовать порождений в радиусе 40 ярдов от вас). Вы можете сделать бросок на Восприятие (Чувствовать порождений тьмы), чтобы получить больше информации (например, точное число порождений или даже их виды). Кубик Дракона определяет, сколько информации вы получили. Вы не получаете фокус Чуять порождений тьмы изначально, но можете взять его позже, когда повысите уровень.

Быть Серым Стражем- это нечто куда большее, чем описано выше, однако остальное вы узнаете в ходе игровой компании.

Победа в войне.

Бдительность в мире.

Жертвенность в смерти.

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Переводчик: Nalia Корректор: Cornelius

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ФОКУСЫ, ТАЛАНТЫ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

В третей главе Сета 1 Книги Персонажа были описаны фокусы и таланты; эта к тому же содержит информацию о весомом дополнении к системе— о специализациях (specializations).
Вначале будет рассказано о нескольких новых фокусах. Потом вновь говорится о талантах. Для удобства игрока повторяется информация о рангах ученика и подмастерья, и даны дополнительные сведения о ранге мастера. Это позволит уже при создании персонажа, на этапе выбора талантов, видеть всю перспективу развития. Также будет описано несколько новых талантов. И, наконец, в этой главе рассказывается о специализациях. Вам доступно на выбор несколько из них— какие вы сможете выбрать, зависит от класса героя— и каждая даёт особый талант, не доступный другим персонажам.

ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Сет 2 не будет содержать множества новых фокусов— те, что были представлены в Сете 1, и так охватывают основные сферы деятельности и имеют широкую область применения. Ниже представлен полный список фокусов; новые выделены курсивом.

- ***Фокусы Силы:*** Топоры (Axes), Дробящее (Bludgeons), Лазанье (Climbing), Вождение (Driving), Тяжёлые клинки (Heavy Blades), Запугивание (Intimidation), Прыжки (Jumping), Мощь (Might), Копья (Spears), *Кузнечное дело (Smithing)*.
- ***Фокусы Ловкости:*** Акробатика (Acrobatics), Луки (Bows), Рукопашная (Brawling), Каллиграфия (Calligraphy), Инициатива (Initiative), Ловкость рук (Legerdemain), Лёгкие клинки (Light Blades), Взлом замков (Lock Picking), Верховая езда (Riding), Посохи (Staves), Скрытность (Stealth), Ловушки (Traps), *Ремесло (Crafting), Дуэльное (Dueling), Гранаты (Grenades).*
- ***Фокусы Телосложения:*** Выпивка (Drinking), Гребля (Rowing), Бег (Running), Выносливость (Stamina), Плавание (Swimming).
- ***Фокусы Восприятия:*** Эмпатия (Empathy), Слух (Hearing), Поиск (Searching), Зоркость (Seeing), Нюх (Smelling), Выслеживание (Tracking), *Чувствовать Порождений Тьмы (Detect Darkspawn)**.

- ***Фокусы Разума:*** Знание Магии (Arcane Lore), Картография (Cartography), Знание Культуры (Cultural Lore), Техника (Engineering), Оценка (Evaluation), Лечение (Healing), Геральдика (Heraldry), Знание Истории (Historical Lore), Знание Военного дела (Military Lore), Знание Музыки (Musical Lore), Знание Природы (Natural Lore), Навигация (Navigation), Научные Исследования (Research), Знание Религии (Religious Lore), Литература (Writing), *Варка (Brewing), Криптография (Cryptography), Знание ядов (Poison Lore), Кун (Qun).*
- ***Фокусы Магии:*** Волшебный жезл (Arcane Lance), Созидание (Creation), Энтропия (Entropy), Элементы (Primal), Дух (Spirit), *Кровь (Blood).*
- ***Фокусы Воли:*** Отвага (Courage), Вера (Faith), Мораль (Morale), Самоконтроль (Self-Discipline).
- ***Фокусы Общения:*** Обращение с животными (Animal Handling), Торговля (Bargaining), Обман (Deception), Маскировка (Disguise), Этикет (Etiquette), Азартные игры (Gambling), Расследование (Investigation), Лидерство (Leadership), Выступление (Performance), Убеждение (Persuasion), Соблазнение (Seduction).

** Доступно только Серым Стражам.*

НОВЫЕ ФОКУСЫ

В Сете 2 представлены следующие новые фокусы:

Варка (Разум): Умение варить пиво, эль и другие продукты.
Гранаты (Ловкость): Дальнобойные атаки гранатами.
Дуэль (Ловкость): Владение оружием типа Дуэльное.
Криптография (Разум): Создание и разгадка кодов и шифров.
Кровь (Магия): Знание запретного искусства Магии Крови.
Кузнечное дело (Сила): Изготовление предметов из металла, начиная с оружия и заканчивая украшениями.
Кун (Разум): Знание философии народа Кунари.
Ремесло (Ловкость): Вы умеете изготавливать предметы, будучи обучены ремеслу плотника, ваятеля, стеклодува и т.п.
Чувствовать Порождений (Восприятие): Способность Серых Стражей чувствовать находящихся рядом Порождений Тьмы. Только Серые Стражи могут взять этот фокус.
Яды (Разум): Знание трав, того, как их использовать в создании ядов.

НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: ФОКУСЫ РЕМЕСЛА

Dragon Age— игре не о повседневной жизни на Тедасе; она об искателях приключений, которые справляются с жуткими испытаниями в невероятных обстоятельствах. Вот почему, хотя фокусы, связанные с ремеслом, и имеются, их область применение очень широкая. Один фокус— кузнечное дело— включает ковку доспехов, оружия, ювелирное дело, и т.д. В игровой механике граница между разными видами ремесла не проводится, однако это не значит, что её нет. Для большинства игр по Dragon Age одного фокуса Кузнечное Дело вполне достаточно.

Некоторые игроки, однако, могут пожелать узнать, какую сферу охватывают умения их персонажа. Возможно, ваш герой— гном из касты Кузнецов Орзаммара, и для вас очень важно, что его умения отличаются от умений обычного кузнеца и касаются ковки оружия. По желанию вы можете взять в качестве фокуса любое средневековое ремесло, при условии, что ваш ДМ тоже согласен. Всё, что вам нужно— это подобрать подходящую

Таланты
Дрессировка (Animal Training), Лучник (Archery Style), Опыт ношения брони (Armor Training), Хирургия (Chirurgy), Командир (Command), Знакомства (Contacts), Магия созидания (Creation Magic), Стиль боя с двумя оружиями (Dual Weap on Style), Магия Энтропии (Entropy Magic), Верховая езда (Horsemanship), Лигвистика (Linguistics), Наука (Lore), Музыка (Music), Элементальная магия (Primal Magic), Разведка (Scouting), Стиль боя с одним оружием (Single Weapon Style), Магия духа (Spirit Magic), Воровство (Thievery), Метательное оружие (Thrown Weapon Style), Стиль боя с двуручным оружием (Two-Hander Style), Рукопашный бой (Unarmed Style), Стиль боя с оружием и щитом (Weapon and Shield Style), *Молниеносные рефлексы (Quick Reflexes), Установка ловушек (Trap-making), Создание ядов (Poison-making).*

способность (скорее всего это будет Разум, либо Ловкость, либо Сила). Эти фокусы будут охватывать куда более узкую область умений, чем те, что в игре, однако если это подходит под концепцию вашего персонажа (или НИПа, если вы— ДМ), вам предоставляется такая возможность.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

Как уже было сказано в начале главы, ниже будут описаны все таланты. Теперь у каждого таланта есть ранг мастера, что позволит вам сразу, при создании персонажа, взвесить все имеющиеся возможности. Также рассказано о нескольких новых талантов.

ДРЕССИРОВКА (ANIMAL TRAINING)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Нет.

Вы знаете, как дрессировать животных. В Ферелдене предпочитают дрессировать собак, тогда как Аввары - соколов и других охотничьих птиц.

Ученик: Вы знаете основы того, как надо управляться с животными. За неделю дрессировки вы можете обучить животное слушаться простых команд вроде "К ноге", "За мной", или "Фас". Число команд, которому вы можете обучить ваше животное, равно вашему Общению.

Подмастерье: Вы можете обучить животное командам посложнее, вроде "Охраняй это место" или "Если увидишь незнакомцев, беги ко мне". Обучение такой команде занимает две недели, и число команд, которые может выполнять животное, повышается до вашего Общения + 2.

Мастер: Благодаря вашим тренировкам животные становятся сильнейшими особями своего вида. После месяца дрессировки вы можете поднять Силу либо Ловкость животного на 1. Также оно получает фокус Воли (Мораль). Животное может пройти дрессировку лишь один раз.

ОПЫТ НОШЕНИЯ БРОНИ (ARMOR TRAINING)

Класс: Воин.
Требования: Нет.

Вы обучены сражаться в броне. Вы получаете только штраф к Скорости, тогда как те, кто таким талантом не обладают, получают штраф к Ловкости (и, таким образом, к Скорости —которая зависит от величины Ловкости— тоже). Больше о броне вы узнаете из *Главы 4: Оружие и снаряжение.*

Ученик: Вы можете носить кожаную броню и кольчуги (mail armor), не получая штрафа к Ловкости.

Подмастерье: Вы можете носить пластинчатые доспехи (plate armor) , не получая штрафа к Ловкости.

Мастер: Вы извлекаете максимум выгоды из надетой на вас брони. Класс Брони вашего доспеха повышается на 1.

ЛУЧНИК (ARCHERY STYLE)

Классы: Разбойник и Воин.
Требования: Владение оружием типа Лук.

Вы умело обращаетесь с луками и арбалетами.
Ученик: Вы умеете правильно целиться. Когда вы совершаете действие прицеливания (take aim action) из лука или арбалета, вы получаете бонус +2 к броску атаки вместо обычного +1.
Подмастерье: После долгих тренировок вы научились перезаряжать оружие быстрее, чем обычный лучник. На перезарядку лука теперь уходит свободное действие (free action), а арбалета— дополнительное действие (minor action).
Мастер: Стреляя из лука или арбалета, вы можете использовать приём Молниеносной Атаки за 2 SP вместо обычных 3. Если вы пользуетесь арбалетом, вам, чтобы получить преимущество от данного ранга таланта, необходимо сначала использовать приём Быстрой Перезарядки (чтобы произвести Молниеносную Атаку, необходимо заряженное оружие).

ХИРУРГИЯ (CHIRURGY)

Классы: Маг, Разбойник и воин.
Требования: Фокус Разума (Лечение).

Вы умеете обрабатывать раны и лечить болезни. Больше о действии Лечения (Heal action) и о Лечении (Heal) рассказано на страницах 59 и 62.
Ученик: Вы овладели хирургическим искусством, и оказываете помощь уверенной рукой. Теперь вы тратите на Лечение дополнительное действие.
Подмастерье: У вас умелые руки целителя. Когда вы совершаете действие лечения, ваш союзник восстанавливает количество Здоровья, равное удвоенному Кубик Дракона + Разум.
Мастер: О вашей способности исцелять слагают легенды. Когда вы используете действие лечения, ваш товарищ (которого вы лечите) восстанавливает количество Здоровья, равное утроенному Кубику Дракона + Разум.

КОМАНДИР (COMMAND)

Классы: Маг и Воин.
Требования: Общение 2 или выше.

Вы прирождённый лидер.
Ученик: Одно ваше присутствие вдохновляет союзников. Если вы потратите большее действие на то, чтобы совершить какой-нибудь пафосный жест (воздеть над головой меч, издать боевой клич, взмахнуть знаменем и пр.), ваши союзники получают бонус +1 к броскам на Волю (Отвага) до конца боя.
Подмастерье: Союзники повинуются вашим командам. Любой НИП под вашим командованием получает бонус +1 к броскам на инициативу.
Мастер: Пока вы остаётесь непоколебимы, ваши союзники не покинут вас. Когда вы ведёте НИПов в бой, им не надо делать бросок на Волю (Мораль) до тех пор, пока две трети ваших бойцов не выйдет из боя (убитыми либо пленёнными). Если вы покинули поле боя или пали в сражении, преимущество потеряно.

ЗНАКОМСТВА (CONTACTS)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Общение 1 или выше.

У вас много знакомств, подчас в самых неожиданных местах.

Ученик: Вы можете попытаться установить контакт с НИПом с помощью броска на Общение (Убеждение). ДМ устанавливает TN (уровень сложности) в зависимости от того, насколько велика вероятность, что НИП знает вашего героя или они имеют общих друзей. Чем дальше обитает НИП от места, где родился герой, или выше/ниже его по положению в обществе, тем больше будет УС. Собеседник будет настроен дружелюбно, но помогать вам без какой-либо веской причины не станет. Вы не можете установить подобный контакт с НИП, который уже настроен по отношению к вам недружелюбно или считает вас врагом.
Подмастерье: После того, как первый контакт установлен, вы можете попытаться попросить об услуге, для чего нужно сделать другой бросок на Общение (Убеждение). УС зависит от характера услуги и неприятностей, которые она может принести собеседнику.
Мастер: Оказанная услуга может превратить вашего знакомого в союзника. Если вы помогаете знакомому чем-либо, то, когда вы тоже просите его о помощи, он будет относиться к вам как к другу, и из кожи вон вылезет, помогая вам, даже если ему будет угрожать опасность.

МАГИЯ СОЗИДАНИЯ (CREATION MAGIC)

Класс: Маг
Требования: Фокус Магии (Созидание).

Вы познали тайны Магии Созидания.
Ученик: Вы можете вызвать блуждающий огонёк (light wisp), не тратя на это ману. Огонёк висит над вашим плечом, пока вы не развеете его, и освещает 10 ярдов пространства вокруг вас с яркостью фонаря. Вызов или развеивание огонька— свободные действия.
Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Созидания. Когда вы творите заклинание Созидания, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Созидания.
Мастер: Магия Созидания пропитывает вашу плоть, давая бонус +1 к Защите. Вы также получаете новое заклинание Созидания.

СТИЛЬ БОЯ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ (DUAL WEAPON STYLE)

Классы: Разбойник и Воин.
Требования: Ловкость 2 или выше.

Вы можете сражаться, держа одно оружие в основной руке, а второе— в неосновной. Вы не можете использовать для этого двуручное оружие.
Ученик: Бой двумя оружиями может дать вам преимущество как в атаке, так и в защите. Если вы совершаете действие активации (active action), вы получаете либо +1 к броску атаки ближнего боя, либо +1 к Защите от атак в ближнем бою до конца боя. Изменить бонус с нападения на защиту и наоборот вы можете, вновь предприняв действие активации.
Подмастерье: Ваши выпады столь быстры, что клики для стороннего наблюдателя сливаются в расплывчатые полосы. Приём Молниеносной Атаки (Lightning Attack) стоит 2 SP, а не 3, как обычно, если вы применяете его, сражаясь с оружием в обеих руках.
Мастер: Вы обрушиваете на врага град ударов с обеих рук. Если вы атакуете в ближнем бою оружием в основной руке, вы можете тут же нанести удар оружием в неосновной, потратив дополнительное действие. Вы не получаете очков приёма за вторую атаку, и прибавляете к урону только половину своей Силы (округлённую вниз).

МАГИЯ ЭНТРОПИИ (ENTROPY MAGIC)

Классы: Маг.
Требования: Фокус Магии (Энтропия)

Вы познали тайны магии Энтропии.

Ученик: Вы получаете способность видеть смерть. Когда у кого-то в поле вашего зрения здоровье падает до 0, вы можете сказать, через сколько раундов он умрёт.
Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Энтропии. Когда вы творите заклинание Энтропии, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Энтропии.
Мастер: Вас окутывает аура энтропии, и враги, которые атакуют вас в ближнем бою, получают штраф -1 к броскам атаки. Вы также получаете одно новое заклинание Энтропии.

ВЕРХОВАЯ ЕЗДА (HORSEMANSHIP)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Фокус Ловкости (Верховая езда).

Вы— искусный наездник и неплохо управляетесь с лошадьми и другими ездовыми животными.
Ученик: Вы умеете быстро садиться на коня. Вы можете вскочить в седло, использовав на это свободное действие.
Подмастерье: Скакун, которым вы управляете, несётся быстрее ветра. Будучи верхом, вы получаете +2 к Скорости.
Мастер: Вы чувствуете себя в седле так же уверенно, как в утробе матери. Вы добавляете +1 к Защите, будучи верхом. Вы также можете перебросить заваленный бросок на Ловкость (Верховая Езда), однако результат второго броска обязаны учесть.

ЛИНГВИСТИКА (LINGUISTICS)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Нет.

Вы легко овладеваете новыми языками, в том числе и теми, на которых говорят далеко за границами Ферелдена. Когда вы выучиваете новый язык, вы сразу приобретаете способность и разговаривать, и писать на нём— однако есть два исключения. На Древнем Тевине (Ancient Tevene) можно только читать, поскольку это мёртвый язык. На Эльфийском можно лишь говорить, поскольку письменность известна лишь Хранителям, которые держат её в тайне.
Ученик: Вы выучиваете дополнительный язык из следующего списка: Древний Тевин (Ancient Tevene), Андер (Ander), Антиванский (Antivan), Гномий (Dwarven), Эльфийский (Elven), Орлейский (Orlesian), Кунлат (Qunlat), Ривайни (Rivaini), Торговый язык (Trade Tongue).
Подмастерье: Вы выучиваете новый язык из списка выше. Вы также можете попытаться сымитировать специфический диалект с помощью броска на Общение (Исполнение).
Мастер: Вы выучиваете ещё два языка из списка. Вы также говорите на одном из известных языков – на выбор – как на родном (без акцента).

НАУКА (LORE)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Разум 2 или выше.

Вас отличает пытливый ум и отличная память.
Ученик: Вы учились с усердием. Если вы делаете успешный бросок какой-нибудь из научных фокусов Разума, ДМ даёт вам дополнительную информацию по этой теме. К научным фокусам относятся все, в названии которых есть слово «Знание»: Знание Культуры, Знание Истории и т.п. Какую именно дополнительную информацию получит персонаж, и насколько она пригодится для решения насущного вопроса, решает ДМ.
Подмастерье: Вы— исследователь со стажем. Когда вы делаете бросок на Разум (Научные Исследования), являющийся частью расширенного броска (advanced test), вы получаете +1 к результату каждого Кубика Дракона. Это позволяет быстрее достичь

нужного результата. Про расширенные броски рассказано в Книге Мастера; если хотите узнать подробнее, спрашивайте своего ДМа.

Мастер: Тогда как ваш кругозор знаний широк, есть два предмета, на которых вы специализируетесь. Выберите два из имеющихся у вас научных фокусов. Если вы прибавляете к броску один из этих фокусов, то можете перебросить неудачный бросок, однако последний результат должны оставить.

МУЗЫКА (MUSIC)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.

Требования: Фокус Общения (Выступление) или Разума (Знание Музыки).

Вы от природы музыкальны.

Ученик: Вы умеете играть на инструменте, петь, писать музыку и читать ноты.

Подмастерье: Вы продолжаете совершенствовать себя как музыканта: вы научились играть на других инструментах. Количество инструментов, на которых вы можете играть, равно вашему Общению.

Мастер: Вы настоящий виртуоз. Вы умеете играть на всех распространённых (на Тедасе) инструментах. Если вы натыкаетесь на какой-либо экзотический инструмент, то выучиваетесь играть на нём за 1к6 недель тренировок.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЯДОВ (POISON-MAKING)

Классы: Маг, Разбойник и Воин

Требования: фокус Разума (Знание Ядов).

Пережив опасные тренировки, вы теперь можете создавать и использовать яды и другие полезные, но опасные вещества. См. раздел *Искусство Отравления* в *Четвёртой Главе: Снаряжение*, чтобы узнать детали использования этого таланта.

Ученик: Вы знаете, как изготавливать яды, и использовать их без опасности для себя. Выберите два яда, рецепты которых вы знаете наизусть. Вы можете варить и другие яды уровня ученика, если найдёте и изучите их рецепты.

Подмастерье: Вы выучили, как изготавливать более действенные и более опасные яды. Вы также узнали, как изготавливать гранаты. Выберите один яд уровня подмастерья, рецепт которого вы знаете наизусть. Вы можете варить другие яды уровня подмастерья, и изготавливать другие гранаты, если найдёте и изучите рецепты.

Мастер: Вы знаете, как изготавливать самые смертоносные яды, которые только можно найти на Тедасе. Выберите один яд уровня мастера, рецепт которого вы помните наизусть. Вы можете изготавливать другие яды уровня мастера, если найдёте их рецепты.

МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ (PRIMAL MAGIC)

Классы: Маг.

Требование: Фокус Магии (Элементы).

Вы познали тайны магии Элементов.

Ученик: Вы можете создать у себя в руках небольшой сгусток пламени, не тратя на это ману. Это пламя нельзя использовать в бою, однако им можно поджечь что-нибудь. Пламя остаётся у вас в руке, пока не будет рассеяно. Создание и рассеивание пламени— свободные действия.

Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Элементов. Когда вы творите заклинание Элементов, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимум 1 очка. Вы также получаете новое заклинание Элементов.
Мастер: Элементальная магия кипит у вас в крови. Когда вы используете приём Мощного Заклинания, то увеличение урона, если вы того пожелаете, касается более чем одной цели. Это стоит 1 SP за каждую дополнительную цель (так что нанесение дополнительного урона двум целям стоит 3 SP, трём– 4 SP и т.д.). Вы также получаете новое заклинание Элементов.

МОЛНИЕНОСНЫЕ РЕФЛЕКСЫ (QUICK REFLEXES)

Классы: Маг, Разбойник, и Воин.
Требование: Ловкость 2 или выше.

Вы реагируете на опасность молниеносно, на уровне инстинктов.
Ученик: Вы можете приготовиться к последующему действию мгновенно. Готовность для вас – свободное действие.
Подмастерье: Вы молниеносно вскакиваете на ноги, равно как и падаете плашмя. Вам нужно свободное действие на то, чтобы встать на ноги или лечь на землю. В обычных обстоятельствах на это надо тратить часть действия движения.
Мастер: Вас трудно застигнуть врасплох. В начале боевой сцены вы можете перебросить инициативу, но второй результат должны сохранить.

РАЗВЕДКА (SCOUTING)

Классы: Разбойник.
Требования: Ловкость 2 или выше.

Вы— искусный разведчик.
Ученик: Вы умеете использовать преимущества рельефа. Если вы провалили бросок на Ловкость (Скрытность), вы можете его перебросить, однако этот результат уже засчитывается обязательно.
Подмастерье: Вы умеете появляться неожиданно для своих врагов. Вы используете приём Перехват инициативы (Seize the Initiative) за 2 SP, а не 4, как обычно.
Мастер: Вы умеете наблюдать. Если вы завалили бросок на Восприятие (Зоркость), вы можете его перебросить, но этот результат должны сохранить.

СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ В ОДНОЙ РУКЕ (SINGLE WEAPON STYLE)

Классы: Разбойник и Воин.
Требования: Восприятие 2 или выше.

Вы хорошо сражаетесь в ближнем бою, держа оружие только в основной руке.
Ученик: Подобный стиль боя требует немалой осторожности. Если вы используете действие активации, вы получаете +1 к Защите до конца боевой сцены, пока сражаетесь с оружием в одной руке.
Подмастерье: И одно оружие может превратиться в непробиваемый щит. Бонус к Защите, пока вы используете этот стиль, повышается до 2.
Мастер: Вы умеете сражаться сразу с несколькими противниками. Противники, атакующие вас в ближнем бою, не получают бонуса к броскам атаки за численное превосходство.

МАГИЯ ДУХА (SPIRIT MAGIC)

Классы: Маг.
Требования: Фокус Магии (Дух).

Вы познали тайны магии Духа.

Ученик: Вы получаете способность чуять настроение разумных существ в радиусе шести ярдов вокруг вас — это требует малого действия. ДМ должен охарактеризовать это настроение одним словом (зол, растерян, или счастлив, например).
Подмастерье: Вы глубоко постигли принципы Магии Духа. Когда вы творите заклинание Духа, оно стоит на 1 очко маны меньше, чем обычно, до минимума 1 очко. Вы также получаете новое заклинание Духа.
Мастер: Вы столь искусны в Магии Духа, что мана изливается на вас водопадом. Вы получаете +1 ко всем броскам на восстановление маны. Вы также получаете одно новое заклинание Духа.

ВОРОВСТВО (THIEVERY)

Классы: Разбойник.
Требования: Ловкость 3 или выше.

Ваши вещи — это ваши вещи. А их вещи скоро станут вашими тоже.
Ученик: Наличие замка вас не остановит. Если провалили бросок на Ловкость (Взлом замка), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.
Подмастерье: Вам встречались самые разные ловушки. Если вы провалили бросок на Ловкость (Ловушки), вы можете перебросить его, однако этот результат обязаны оставить.
Мастер: Вы знаете, как отыскать то, что спрятано. Если вы провалили бросок на Восприятие (Поиск), вы можете перебросить его, однако должны учесть результаты второго броска.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ (THROWN WEAPON STYLE)

Классы: Разбойник или Воин.
Требования: Вы должны владеть оружием типа Топоры, Лёгкие клинки, или Копья.

Вы спец по метанию оружия.
Ученик: Ваша точность не поддаётся описанию. Вы получаете бонус +1 ко всем броскам атаки метательным оружием.
Подмастерье: Вы выхватываете метательное оружие мгновенно. Вы тратите на это свободное действие, а не дополнительное, как обычно.
Мастер: Вы наносите удары в те места на теле противника, что не защищены бронёй. Когда вы используете приём Пробивания Брони, то нанесённый урон считается проникающим. Обычно применение этого приёма уменьшает Класс Брони противника вдвое, однако проникающий урон позволяет игнорировать броню вообще.

УСТАНОВКА ЛОВУШЕК (TRAP-MAKING)

Классы: Маг, Разбойник и Воин
Требования: Фокус Ловкости (Ремесло).

Вы знаете, как проектировать и строить устройства, назначение которых- причинять урон и отвлекать ваших врагов. См. *Механика Ловушек* в *Главе Четвёртой: Снаряжение*, чтобы узнать, как использовать этот талант.
Ученик: Вы знаете, как устанавливать и обезвреживать простые ловушки, которые наносят в среднем 2к6 урона плюс один дополнительный эффект (для каждой конкретной ловушки вы можете выбирать отдельный эффект). Вы получаете бонус +1 к броскам на попытки понять устройство ловушки, установленной кем-то другим, и на их обезвреживание.
Подмастерье: Вы знаете, как устанавливать и обезвреживать более опасные и сложные ловушки, которые наносят в среднем 4к6 урона, и могут – каждая – иметь по два дополнительных эффекта. Вы получаете бонус +2 к броскам на попытки понять устройство ловушек, установленных кем-то другим, и их обезвреживание.
Мастер: Вы знаете, как устанавливать и обезвреживать самые жуткие ловушки, которые наносят в среднем 6к6 урона, и имеют столько дополнительных эффектов, сколько вашей

душе угодно. Вы получаете бонус +3 к броскам на попытки понять устройство ловушек, установленных кем-то другим, и их обезвреживание.

СТИЛЬ БОЯ С ДВУРУЧНЫМ ОРУЖИЕМ (TWO-HANDER STYLE)

Классы: Воин.
Требования: Сила 3 или выше, владение оружием типа Топоры, Дубины, Тяжёлые клинки или Копья.

Двуручное оружие в ваших руках сеет смерть и разрушение.
Ученик: Длина вашего оружия и сила атак отталкивает вашего противника назад. Когда вы атакуете кого-то двуручным оружием в ближнем бою, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении.
Подмастерье: Вы умеете наносить вашим оружием ужасные удары. На приём Мощный Удар вы тратите 1 SP, а не 2, если дерётесь двуручным оружием.
Мастер: Вы и ваше оружие действуете, как одно целое. Нанеся удар двуручным оружием, вы можете перебросить урон. Однако результат второго броска вы должны учесть.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ (UNARMED STYLE)

Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Владение оружием типа Рукопашная.

Вы знаете, как работать кулаками.
Ученик: У вас тяжёлая, как чугун, рука: удар кулаком причиняет 1к6 урона, а не 1к3.
Подмастерье: Ваши тумаки сшибают с ног даже самых крепких противников. На приём Сбить с Ног вы тратите 1 SP, а не 2, если атакуете ударом кулака или перчатки.
Мастер: Вас невозможно обезоружить – чего нельзя сказать про вашего противника. Используя приём Обезоруживания, вы получаете бонус +2 на встречный бросок.

СТИЛЬ БОЯ С ОРУЖИЕМ И ЩИТОМ (WEAPON AND SHIELD STYLE)

Классы: Воин.
Требования: Сила 1 или выше.

Вы умело дерётесь в ближнем бою со щитом в одной руке и оружием— в другой.
Ученик: Вы можете использовать щиты различных форм и размеров. Вы получаете полную Защиту, когда используете щит. Больше информации о щитах см. в *Главе 4: Оружие и снаряжение.*
Подмастерье: Вы знаете, как по максимуму использовать преимущество, которое даёт вам щит. Приём Защита стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно.
Мастер: Противнику придётся немало потрудиться, чтобы пробиться сквозь вашу защиту. Бонус защиты любого щита, который вы используете, увеличивается на 1.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Специализации— дополнение к системе Dragon Age, представленное в сете 2. Говоря в общих чертах, специализация – ещё одно средство сделать вашего персонажа особенным. Тот факт, что ваш герой – воин, мало что скажет о нём: воин– широкое понятие. Но то, что ваш герой – храмовник, уже свидетельствует о многом.

Доступ к специализации ограничен классом. Как было сказано в предыдущей главе, первую специализацию вы можете взять на 6 уровне. Это сразу даёт вам уровень ученика в соответствующем специализации таланте (уникальном для каждой специализации). Вы получаете ранг подмастерья на 8 уровне и мастера – на 10; и это единственный способ получения рангов в таланте специализации. Во втором сете представлено по 3

специализации на каждый класс: Мистический Воитель (Arcane Warrior), Маг Крови (Blood Mage) и Духовный Целитель (Spirit Healer) для магов; Асассин (Asassin), Бард (Bard) и Дуэлянт (Duelist) для разбойников; и Берсерк (Berserker), Витязь (Champion) и Храмовник (Templar) для воинов. Другие специализации вы найдёте в сетах 3 и 4.

Пример:
Герой Кейт – городская эльфийка, разбойница по имени Локки, достигает 6 уровня. Настал час, когда она получает первую специализацию. Сет 2 предоставляет ей на выбор Асассина, Барда и Дуэлянта. Кейт просматривает информацию о специализациях и выбирает Дуэлянта, поскольку это больше всего подходит её персонажу. Она помечает на листе персонажа, что у Локки есть талант Дуэлянт (Ученик). Кейт видит, что это даёт ей владение Дуэльным типом оружия, так что она помечает и это. Она получит новый ранг этого таланта, когда получит 8 уровень.

Классы устроены так, что полностью специализацию вы развиваете к 10 уровню – ранги специализации повышается на 6, 8, 10 уровнях. Может случиться и так, что вы не хотите брать специализацию, или не можете её получить. В таком случае вы, если предпочитаете, можете взять на указанных уровнях ранг обычного таланта, а не таланта специализации. В следующий раз, когда вам вновь выпадет возможность получить талант специализации, вы можете взять его, а можете снова взять ранг обычного таланта.

Пример:
Маг Лорран достигает 6 уровня. Он может взять талант специализации, однако предпочитает вместо этого взять новый ранг таланта школы магии. Вместо специализации он получает ранг в Магии Духа. Когда он достигает уровня 8, то встаёт перед тем же выбором. Тогда он решает стать Духовным Целителем, и получает ранг ученика в этом таланте. Когда он достигает уровня 10, он получает ранг подмастерья.

КАК ОТКРЫТЬ СПЕЦИАЛИЗАЦИЮ

Считается, что любая специализация по умолчанию становится доступной, когда вы достигаете 6 уровня. Это предоставляет вам большой выбор. Однако ДМ может потребовать, чтобы вы ещё потрудились, чтобы получить желаемую специализацию. Иначе говоря, открыть специализацию можно тремя способами:

- Найти учителя. Это НИП, который уже обладает данной специализацией. У НИПа должны быть свои причины помочь вам – они могут потребовать денег, услуг, присяги или чего-то подобного за то, чтобы обучить вас.

- Вы можете выполнить квест. Квест может быть практически любым, но обычно ваш ДМ создаёт отдельное приключение, по завершении которого вы открываете вожделенную специализацию. Например, если вы желаете стать Духовным Целителем, то должны найти доброго духа в Тени, готового вам помочь.

- Вы можете найти учебник. Сведения о некоторых специализациях содержатся в книгах, прочитав которые можно обучиться. Например, есть множество запрещённых книг по магии крови, и многих магов они толкнули на тёмный путь.

Поскольку вы знаете, что получите специализацию на 6 уровне, было бы неплохо начать обдумывать свой выбор уже на 5 уровне. Обсудите его с ДМом. Это даст ему шанс подготовиться и вплести ваш выбор в модуль. Если он решит, например, что вы должны

найти учителя, то вам в ходе продвижения к 6 уровню представится случай сделать это. Так что, когда придёт время выбирать специализацию, вы будете к этому готовы.

МИСТИЧЕСКИЙ ВОИТЕЛЬ (ARCANE WARRIOR)

Специализация мага

В древности, среди эльфов, на Тедасе существовала традиция, смешивающая воедино искусство боя и искусство волшебства. Известные как Мистические Воители, они использовали ману для усиления своих боевых способностей. Большинство считает, что это знание потеряно в ходе воин, разрушивших оба дома эльфов. Однако учение удалось сберечь, и оно хранится в тайне.

Из-за редкости этой специализации ДМ может решить, что персонаж непременно должен её открыть (см. *Открытие Специализаций*). Боевых магов не видели на Тедасе уже много столетий. Их возвращение может лечь в основу прекрасной истории и дать материал для вашей компании.

Мистический Воитель

Класс: Маг.

Требование: Магия 3 или больше, Ловкость 3 или больше.

Вы овладели могущественным умением сочетать искусство магии и ближнего боя.

Ученик: Вы овладеваете новым типом оружия на ваш выбор, используя для удовлетворения требований к Силе способность Магии. Вы также можете перейти в режим Боевой Магии (Combat Magic mode), совершив действие активации. В этом режиме вы прибавляете Магию, а не Силу к урону от атак ближнего боя. Но при этом каждое заклинание стоит на 2 очка маны больше. Режим Боевой Магии можно отключить другим действием активации.

Подмастерье: Нагрузка брони снижается на 3.

Мастер: Когда вы активируете Боевую Магию, вы можете потратить 5 MP на то, чтобы принять обличие, частично принадлежащее материальному миру, частично– Тени. Эти чары называются Теневым Саваном (Fade Shroud) и делает тело мага призрачным и двоящимся. Теневой Саван повышает вашу защиту на 3, но каждый раунд вы должны тратить 3 очка маны (в начале вашего хода), чтобы поддержать действие заклинания. В противном случае действие Савана мгновенно прекращается, но режим Боевой Магии остаётся активным.

АСАССИН (ASSASSIN)

Специализация разбойника

Асассины— мастера искусства смерти. Они тренируются убивать с помощью оружия, ядов и острого ума. Самые знаменитые асассины— Антиванские Вороны. Они убьют кого угодно, вопрос только в цене, и по этой причине у себя на родине они удерживают в руках реальную политическую силу. Те, кто готов убивать за плату, всегда найдутся, поэтому асассинов можно найти по всему Тедасу.

Асассин

Класс: Разбойник

Требование: Разум 3 или выше, Ловкость 3 или выше.

Вы знаете, как убивать быстро и эффективно.

Ученик: Вы можете изучить ближайшую цель, чтобы обнаружить уязвимые места и использовать это знание в последующей битве. Совершив действие активации, вы можете наложить на одну цель в поле вашего зрения, находящуюся не далее 10 ярдов от вас, Метку Смерти (Marked for Death). Все атаки дальнего и ближнего боя по тому, что помечен, получают бонус +1 к урону. Метка существует до конца сцены (или, что чаще– до конца цели). На героя не может быть наложено более одной Метки Смерти за одну сцену.

Подмастерье: Ваши атаки неожиданны, точны и смертоносны. Когда вы используете умение разбойника грязная драка, сложность броска вашего противника на Телосложение (Выносливость) равна 15, а не 11, как обычно. В добавление к этому один раз за сцену вы можете использовать грязную драку, тратя на это свободное действие.
Мастер: Вы умеете использовать слабости своего противника. Когда вы наносите удар в спину противнику, на котором лежит Метка Смерти, то причиняете дополнительные 1к6 урона.

БАРД (BARD)

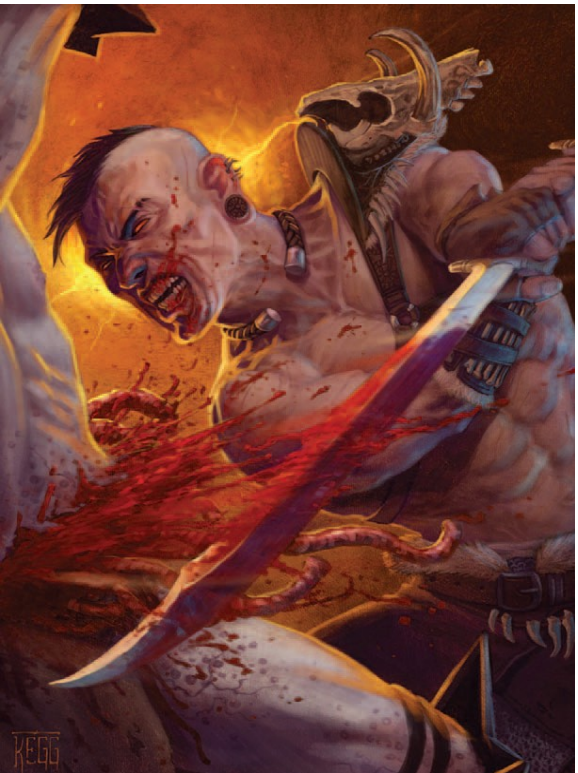
Специализация разбойника

Бардов можно принять за обычных менестрелей и трубадуров, однако на самом деле они представляют собой гораздо большее. Экстравагантный компонент Орлесианской политики, барды обычно работают как шпионы, диверсанты и иногда— убийцы (хотя это они предпочитают оставлять асассинам). Жизнь в Орлее неразрывно связана с интригами, и барды там очень распространены, однако про другие нации того же сказать нельзя. Опытные представители всех наций будут внимательно приглядываться к любому странствующему менестрелю, что только усложняет жизнь честных представителей этих профессий. Говорят, что Мерик, король Ферелдена, был влюблён в Орлесианского барда, и эта история завершилась трагедией.

Бард

Класс: Разбойник
Требование: Общение и Ловкость 3 или выше.

Вы знаете песни, которые поднимают боевой дух. На то, чтобы начать петь песню, тратится основное действие. На её поддержку каждый раунд необходимо тратить дополнительное действие.
Ученик: Вы умеете петь Песнь Отваги (Song of Valor). Союзники в радиусе 12 ярдов от вас получают бонус +1 к броскам атаки, пока песня звучит.
Подмастерье: Вы умеете петь Песнь Дружбы (Song of Friendship). Она, также как и остальные песни, может использоваться во время боёв, однако гораздо больше она подходит для сцен отыгрыша. Вы поёте песню, которая приносит в компанию дух гармонии и товарищества. До конца сцены отыгрыша (или– в случае боевой сцены– пока песня поддерживается) герои получают бонус +1 к броскам на Общение (Этикет, Расследование, Убеждение и Соблазнение).
Мастер: Вы умеете петь Песнь Очарования (Song of Captivation). Когда вы используете эту песню, вы можете один раз в раунд очаровать одного противника, находящегося не далее 16 ярдов от вас. Для этого необходим встречный бросок на Общение (Выступление) против Воли (Самоконтроль) цели. Если вы выиграли, то цель лишается права действовать на следующем ходу.



БЕРСЕРК (BERSERK)

Специализация воина

Первые берсерки появились среди гномов воинской касты. Они научились направлять ярость, овладевающую ими в бою, во всех смыслах поражая врага бесстрашием. Этому у них научились аввары, а уже от них традиции берсеркеров распространились среди всех остальных наций людей. Воины Пепла (Ash Warriors) – самые известные берсерки среди людей. Они— нечто вроде наёмников, но сражаются не ради денег. Напротив, они отдают свои внушительные силы в распоряжение тех, кто, по их мнению, в данный момент

больше этого достоин. Они дрались на стороне множества королей Ферелдена, однако упрямо хранили независимость.

Берсерк

Класс: Воин

Требование: Сила и Воля 3 или выше

Ярость становится вашим оружием.

Ученик: Вы умеете приходить в состояние боевой ярости. Вы можете, использовав действие активации, включить режим Берсерка. Вы получаете бонус +2 к броскам на Волю (Отвага) и Волю (Мораль), пока находитесь в этом режиме. Вы также получаете бонус +1 ко всем броскам на урон в ближнем бою. Однако одновременно вы получаете штраф -2 к Защите и -1 к броскам на Восприятие, пока находитесь в режиме Берсерка. Выйти из режима вы можете как сами, снова использовав действие активации, так и просто подождать до конца боевой сцены, когда это состояние пройдёт само собой.

Подмастерье: Ваша ярость становится сильнее. Будучи в режиме Берсерка, вы получаете те же штрафы и бонусы, что и ученик, за исключением бонуса к урону в ближнем бою, который повышается до +3.

Мастер: В ярости вы просто неудержимы! Вы можете использовать приём Смертоносного Удара (Lethal Blow) за 4 SP, а не за 5, как обычно, когда находитесь в режиме Берсерка.

МАГ КРОВИ (BLOOD MAGE)

Специализация мага

Когда-то Империя Тевинтер с помощью магии крови завоевала весь Тедас. Говорят, что магистры Империи научились этому искусству от демонов. Каждого мага очаровывает та сила, которую даёт Магия Крови, позволяя использовать кровь вместо маны. Однако Церковь недвусмысленно запрещает её практиковать. Отвратительные ритуалы магистров привели к появлению Моров, и тому, что Создатель отвернулся от своих созданий. Маги Крови— это малефикарум (единственное число- малефикар, в переводе с древнего Тевина «*Те, кто развращён*»), и храмовники ведут на них охоту. Интересно, что некоторые Серые Стражи иногда прибегают к Магии Крови. Многие Стражи верят, что всё, что может использоваться как оружие против порождений, должно быть использовано— и Магия Крови в том числе.

Маг Крови

Класс: Маг

Требования: Телосложение и Магия 3 или выше

Вы познали запретное искусство Магии Крови.

Ученик: Вы можете использовать собственную кровь для усиления своих заклинаний. Для этого вам сначала нужно использовать действие активации, чтобы перейти в режим Мага Крови. Когда, находясь в этом режиме, вы читаете заклинание, вы можете причинить себе 1к6 проникающего урона, чтобы получить количество очков маны, эквивалентное полученному урону. Эти очки маны должны быть использованы на заклинание в этом же раунде, или будут потеряны. Хотя вы можете использовать полученную таким образом ману на заклинания любой школы, заклинания Крови вы можете использовать только в режиме Мага Крови. Пока вы находитесь в этом режиме, вы не можете быть исцелены зельям или заклинаниями Духа. Вы можете выйти из режима Мага Крови, вновь использовав действие активации.

Подмастерье: Вы можете использовать кровь союзника, отданную по желанию, чтобы усилить свои заклинания. Этот приём работает также, как и на уровне ученика, однако урон получаем ваш союзник. Он должен находиться не далее 6 ярдов от вас во время чтения заклинания.

Мастер: Теперь вы можете использовать кровь любого человека для усиления своих заклинаний. Совершив малое действие, вы можете попытаться вытянуть крови цели,

находящейся находится не далее 6 ярдов от вас. Для этого необходим встречный бросок на Магию (Кровь) против Воли (Вера или Самоконтроль) цели. В случае выигрыша талант работает так же, как и на уровне ученика. Если цель, из которой вы тянете кровь, соседствует с вами и беспомощна (без сознания, связана и т.п.), вы причиняете ей 2к6 проникающего урона (одновременно понимая, почему маги Империи Тевинтер не пользуются популярностью среди простого народа).

ВИТЯЗЬ (CHAMPION)

Специализация воина

На Тедасе найдётся много крепких воинов, однако тех, кто может вселить истинную отвагу в сердца союзников и ужас- в их врагов, единицы. Витязи не просто дерутся— уже одно их присутствие на поле боя ощущается всеми. Союзники обращают взор в их сторону, и их сердца преисполняются силой и отвагой. Враги же при виде витязя мешкают и трусят. Витязи— не уникальное явление: они есть в любой армии или организации. Их можно найти по всему Тедасу, и умные командиры накануне битвы стремятся привлечь в свои ряды стольких из них, сколько смогут.

Витязь (Champion)

Класс: Воин

Требования: Общение и Сила 3 или выше.

На поле боя вы— воплощение Силы, ведущее войска за собой.

Ученик: Ваш боевой клич наводит ужас на противников. Когда вы используете стремительную атаку, вы можете издать боевой клич, в результате чего все враги в радиусе 8 ярдов получают -1 к атаке на их последующий ход.

Подмастерье: Вы ведёте союзников в бой, наполняя их сердца вдохновением. Сначала вы должны использовать действие активации, чтобы перейти в режим Сплочения (Rally mode). Ваши союзники в радиусе 8 ярдов получают +1 к Защите на время активности этого режима. Отключается режим другим действием активации.

Мастер: Ваше присутствие на поле боя невозможно игнорировать. Если вы находитесь в режиме Сплочения, указанный выше бонус распространяется на союзников в радиусе 12 ярдов. Также они получают бонус +1 к броскам на Волю (Отвагу) и Волю (Мораль).

ДУЭЛЯНТ (DUELIST)

Специализация разбойника

Тяжеловооруженные воины в доспехах, быть может, и хорошо показывают себя на поле боя, однако на улицах городов вроде Денерима или Вал Руайо правят бал дуэлянты. В этих условиях их быстрые клинки и не менее быстрый ум дают куда большее преимущество, чем грубая сила. Они избегают использовать громоздкие щиты, вместо этого занимая вторую руку оружием. Они даже разработали специальный набор оружия, приспособленный под их стиль боя. Классический дуэлянт дерётся рапирой, а в неосновной руке держит шипастый щит или мэн-гош, тогда как другие гордятся тем, что выбирают для драки куда более необычные комбинации оружия.

Дуэлянт (Duelist)

Класс: Разбойник

Требование: Ловкость и Восприятие 3 или выше и Бой с оружием в обеих руках (Ученик) или выше.

Вы мастер точных и быстрых ударов.

Ученик: Вы овладеваете оружием типа Дуэльное (Dueling weapon group). Когда вы используете стиль Боя с оружием в обеих руках и используете также мэн-гош (main gauche) или шипастый щит в неосновной руке, вы получаете бонус +1 к броскам атаки и +1 к Защите в ближнем бою. Обычно те, кто использует этот стиль боя, умеют владеть либо первым, либо вторым.

Подмастерье: Ваши удары приходятся в самые уязвимые места. Используя Бой с оружием в обеих руках, вы получаете +1 к наносимому в ближнем бою урону.
Мастер: Ваш намётанный глаз способен заметить брешь в броне противника. Применяя приём Пробивания Брони, вы наносите проникающий урон. В обычных условиях этот приём уменьшает класс брони вдвое, но проникающий урон позволяет игнорировать броню вообще.

НОВОЕ ОРУЖИЕ			
Оружие	**Урон**	**Мин. сила**	**Цена**
Тип: Дуэльное (Ловкость)			
Мэн-Гош (Main Gauche)	1к6+1	–	11 см
Рапира (Rapier)	1к6+3	0	18 см
Шипастый щит (Spiked Buckler)	1к6	-1	15 см

Тип: Дуэльное

Мэн-Гош (Main Gauche): Этот длинный кинжал был создан специально для парирования неосновной рукой. Ферелденцы предпочитают использовать термин "леворучный кинжал" (left-handed dagger) вместо Орлесианского мэн-гош.
Рапира (Rapier): Дуэлянты обожают рапиры— колющее оружие с узким и длинным клинком. Это клинок для виртуозов, позволяющий противопоставить свою ловкость и точность мощи тяжёлых клинков.
Шипасный Щит (Spiked Buckler): Это очень маленький щит с одним или несколькими шипами. Он может использоваться как для парирования выпадов, так и для ударов по противнику. Хотя шипастый щит является оружием, он даёт бонус +1 к Защите против атак ближнего боя.

ДУХОВНЫЙ ЦЕЛИТЕЛЬ (SPIRIT HEALER)

Специализация мага

Тогда как демоны— самые известные обитатели Тени, другие духи там тоже живут. Эти духи более благожелательны, и не одержимы страстями, делающими демонов злыми. Духовными целителями становятся те редкие маги, которые научились общаться и призывать таких духов. На этом пути их ждёт немало опасностей, как, впрочем, и всегда, когда приходится устанавливать контакт с Тенью. Иногда демоны притворяются добрыми духами, и духовные целители платят страшную цену. Однако когда призыв духа прошёл успешно, они могут творить целительные заклинания, чья мощь лежит далеко за пределами обычной магии. По этой причине духовные целители считают, что риск того стоит.

Духовный Целитель
Класс: Маг
Требование: Общение и Магия 3 или выше

Вы можете призывать дружелюбных духов для лечения людей.
Ученик: Вы научились вызывать духов. Вы знаете заклинания, относящиеся к типу Целительных (Group Heal). Чтобы использовать заклинания этой группы, вы должны войти в Режим Призыва (Summoning mode). Это требует действия активации и успешного броска на Магию (Дух) против сложности 14. Если вы проваливаетесь, и на всех трёх кубиках выпадают одинаковые числа, вы должны сделать бросок по таблице Магических Провалов (Magical Mishaps). В случае удачного броска вы сумели призвать подходящего духа, и можете читать заклинания духовного целителя, пока находитесь в этом режиме. Из

режима вы можете выйти другим действием активации, отпустив духа туда, откуда он прибыл.
Подмастерье: Вы выучиваете заклинание духовного целителя Воскрешение (Revival).
Мастер: Вы выучиваете заклинание духовного целителя Хранитель Жизни (Life Ward).

ХРАМОВНИК (TEMPLAR)

Специализация воина

Храмовники— воинство Церкви. В их обязанности в первую очередь входит следить за Кругами Магов и охотится на отступников и малефикаров. Больше сведений о храмовниках вы найдёте в *Главе Пятой: Магия*. Как там отмечено, для того, чтобы развить и поддержать способности храмовника, они должны регулярно принимать небольшие дозы лириума. На этот счёт нет жёстких правил, как и необходимости внимательно отслеживать такие вещи. Тем не менее, потребность храмовников в лириуме может дать отличные зацепки для приключения.

Храмовик

Класс: Воин
Требование: Магия и Сила 3 или выше.

Церковь обучила вас справляться с магами.
Ученик: Вы обучены ментальным техникам, которые помогают противостоять магии. Вы получаете бонус +2 к броскам на сопротивления заклинаниям и другим формам магии.
Подмастерье: Ваши удары высасывают ману противника. Когда вы наносите в ближнем бою удар магу (или другому существу, использующему ману), он теряет *1к6 + ваша Магия* очков маны в дополнение к обычному урону.
Мастер: Вы можете очистить окружающую территорию от действующей магии. На это требуется большое действие и предельная концентрация, в результате чего персонаж получает -2 к Защите до своего следующего хода. Все действующие заклинания в радиусе 6 ярдов от вас немедленно развеиваются.

Перевод: Nalia
Корректура: Антон Шумилов, Cornelius
Данный перевод не является комерческим проектом. Все права на систему, правила, персонажей и т.п. являются собственностью Green Ronin Publishing и Bioware.

СНАРЯЖЕНИЕ

Львиная доля самого распространённого снаряжения для приключений на Тедасе была представлена в главе *Снаряжение* **Книги Игрока** Сета 1 - мечи и доспехи, палатки и верёвки, луки и стрелы. В этой главе будет описано два вида снаряжения для более искушённых приключенцев: яды, то, как их готовить и использовать, и устройство и установка ловушек. То, как создавать и применять гранаты, тоже будет описано здесь. Гранаты подчиняются тем же правилам, что и яды.

ИСКУССТВО ОТРАВИТЕЛЯ

На Тедасе наука о том, как изготавливать и использовать яды, имеет долгую историю, начало которой лежит в глубокой древности; и на сегодняшний день она достигла немалых высот. В большинстве стран это знание держится в секрете: старинные рецепты передаются из поколения в поколение, от учителя к ученику. Даже если эти знания удастся получить относительно легко, их применение на практике несёт немало опасностей и трудностей. Многие гибнут, пытаясь овладеть искусством отравителя.
По этой причине изготовление и использование ядов, как правило, мудро оставляют на долю специалистов. Большинство аристократов Орзаммара регулярно нанимают одного или нескольких отравителей, не говоря уже об Антиванских Воронах, которые ежегодно проводят неофициальное состязание с целью выявить, кто в прошедшем году наиболее творчески и интересно использовал яд.

В *Dragon Age* выделяется три уровня ядов: ученик, профессионал и мастер. Эти уровни соответствуют рангам таланта Изготовление Ядов (Poison-Making), которые необходимы для изготовления конкретного яда.

Прежде чем воспользоваться ядом, необходимо, во-первых, узнать его рецепт. Во-вторых, его нужно изготовить из указанных ингредиентов. И, наконец, его нужно использовать (и не ошибиться целью). Каждый из этих трёх этапов требует умения, и каждому будет посвящён раздел ниже.

ИЗУЧЕНИЕ ЯДА

Все персонажи, обладающие талантом Изготовления Ядов знают по крайней мере два рецепта ядов, а по мере развития таланта автоматически получают новые. Тем не менее, большинство отравителей будут искать возможность узнать новые рецепты.
Чтобы выучить новый рецепт, отравитель должен найти учителя, который обладает таким же рангом соответствующего таланта, или прочитать письменные инструкции- например, свиток или книгу. Большинство высококлассных отравителей ревностно охраняют свои знания, боясь, что они будут использованы против них, или что они потеряют монополию, которой пользуются у себя на родине. Книги же трудно найти. Те, которые не были уничтожены фанатиками, хранятся под замком. Несколько книг описаны в секции *Книги о ядах* на с. __. ДМ-ам можно и нужно придумывать свои собственные варианты. Требуется ли за эти знания платить -- всегда решает мастер и только он. Обычно плата выливается в отдельное приключение, в ходе которого герои будут выполнять задание учителя. В денежном эквиваленте рецепты уровня ученика стоят 50-100 см, подмастерья (в том числе все гранаты) -- 1-10 зм, а мастерские- более 10 зм.

После того, как вы получили рецепт, вам необходимо изучить его; это требует расширенного броска на Разум (Знание Ядов) против Сложности 13 (порог успеха 15). Каждый бросок равен дню изучения. Некоторые источники знаний о ядах могут быть испорчены, содержать ложную информацию, или опасны-- если так решит ДМ. Изучая рецепт по подобному источнику, герой каждый раз, когда проваливает бросок, должен дополнительно бросить 1к6 и обратиться к представленной ниже таблице *Изучение яда: провалы*.

ИЗУЧЕНИЕ ЯДА: ПРОВАЛЫ	
1к6	***Последствия***
1-3	Негативных последствий нет.
4-5	Вы подвергаетесь обычному воздействию яда, который изучаете, и получаете обычный урон от него.
6	Вы подвергаетесь обычному воздействию яда, который изучаете, и получаете от него удвоенный урон.

КНИГИ О ЯДАХ

Сердце Пламени (Heart of fire)
Этот внушительных размеров том был написал священником Имперской Церкви (Imperial Chantry), который предпочёл остаться анонимным. Там он рассуждает о наиболее и наименее правильных способах, какими можно обрушить гнев Создателя на Его врагов. Книга содержит рецепты *шоковой бомбы* (shock bombs), *проклятья магов* (magebane) и *концентрированного проклятья магов* (concentrated magebane).

О горючих и едких веществах (On combustibles and corrosives)
В этой книге приведены рассуждения гнома-шахтёра по имени Грундрак (Grundrak) о том, как достичь лучших результатов, используя горючие и едкие вещества. Там можно найти *рецепты кислоты* (acid flasks) и *огненной бомбы* (fire bombs). Грундрак писал на Торговом Языке, считая, что люди нуждаются в его советах, как никто другой.

Молот Риаана (Riaan's hammer)
Знаменитая работа храмовника Риаана, эта книга сосредоточена на совсем иных проблемах, нежели изготовление ядов, а именно-- на самых эффективных методах пыток малефикаров с целью спасения их душ. Однако в главе, посвящённый *проклятью магов*, приводится рецепт этого яда. У Церкви предположительно есть копии, в которых содержится формула *концентрированного проклятья магов*, но ни один из этих томов не видели вне стен соборов и обладание им считается ересью.

Размышления об ароматах (Thoughts on Fragrance)
Предположительно написанная Антиванской поэтессой Эвелиной, эта книга-- шедевр изящной прозы. Те, кто знает шифры Воронов, осведомлены, что, кроме звучных оборотов, в труде содержатся рецепты *яда воронов* (crow poison), *концентрированного яда воронов* (concentrated crow poison) и *поцелуя гадюки* (adder's kiss).

Необычные болезни (Unusual Diseases)
Этот медицинский справочник был написан Телрегардом (Telregard), Тевинтерским магом и врачом. Вкупе с бесценными сведениями о различных недугах, от которых страдает население Тедаса, в книге содержатся подробные сведения о веществах, которые могут послужить причиной. Эти заметки включают рецепт *гниющей плоти* (fleshrot) и *оковов плоти* (marrow lock). Также эта книга даёт бонус +2 к броскам на Разум (Лечение), если персонаж пытается вылечить какую-нибудь крайне необычную болезнь.

Паутина Обмана (The web Deceiving)
Этот фолиант одного из Хранителей (Shaper) гномов и летописца, Оргаарда (Orgaard), содержит исчерпывающие записи- на Гномьем языке- о глубинных ползунах (deep crawlers), которых он изучал долгое время. В книге можно найти рецепты обычного и *концентрированного яда паука* (spider venom).

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЯДА

Изготовление одной или более порций яда требует знания соответствующего рецепта, наличия необходимого сырья, и времени для работы.

Стоимость сырья для каждого яда или гранаты указана в Таблице Ядов и Гранат на странице __ (число перед слешем). Эти цены предполагают наличие стабильного рынка, включая чёрные рынки для самых опасных экземпляров. ДМ всегда может заявить, что определённый вид яда не может быть изготовлен в данной местности, поскольку тут попросту не найти необходимых ингредиентов, и в праве потребовать социальных бросков от героев, которые хотят достать материалы для опасных ядов и при этом не привлечь внимания местных властей.

Игровые персонажи могут избежать необходимости платить (а заодно не привлекут нежелательного внимания), попытавшись собрать необходимые материалы на природе. Сбор ингредиентов требует расширенного броска на Разум (Знание Природы) с порогом успеха 10 и сложностью, зависящей от уровня яда: сложность 11 для ядов уровня ученика, сложность 15 – для подмастерья, и 17 -- для уровня мастера. Каждый бросок равен дню поиска на местности. ДМ всегда имеет право решить, что ингредиенты для конкретного яда в этой местности не найти.

Когда ингредиенты собраны, для создания дозы яда требуется сделать расширенный бросок на Разум (Знание Ядов) с порогом успеха, равным 10, против сложности, зависящей от уровня яда: сложность 13 для ядов уровня ученика, сложность 15 -- для подмастерья, и 17- для мастера. Каждый бросок соответствует двум часам работы (яды уровня ученика), четырём (подмастерья) или шести (мастера) при наличии необходимых инструментов-- спиртовок, трубок, пузырьков и так далее. Обычный набор инструментов стоит по меньшей мере 1 зм и перемещать его без риска поломки довольно трудно. Превосходные инструменты и инструменты мастерской работы стоят куда больше.

В случае успеха персонаж получает три дозы яда уровня ученика, два- подмастерья (или две гранаты) или одну дозу яда уровня мастера.

Если персонаж использует импровизированные инструменты, плохое или заражённое скверной сырьё, или возникают какие-то непредвиденные обстоятельства, ДМ может потребовать броска по таблице *Изготовление яда: провалы*. За каждый неудачный бросок, мастер добавлет к броску на провал +1, если изготавливается яд ранга подмастерья, или +2 -- ранга мастера. Учитывая, то итог может быть фатальным, ДМ должен заранее предупредить, что в случае провала будет использоваться данная таблица.

ИЗГОТОВЛЕНИЕ ЯДА: ПРОВАЛЫ

1к6	*Последствия*
1-3	Негативных последствий нет
4-5	Вы подвергаетесь обычному воздействию яда, который изучаете, и получаете обычный урон от него.
6	Вы подвергаетесь обычному воздействию яда, который изучаете, и получаете от него удвоенный урон.
7+	Вы умираете, а ваши инструменты приходят в негодность.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЯДОВ

Если в описании не говорится иначе, то неудачливая жертва может быть отравлена либо если примет яд вовнутрь, либо если её ударят отравленным клинком. Используя гранату, нужно бросить её с достаточной силой, чтобы разбился стеклянный флакон, в котором хранится взрывчатое вещество.

Те, у кого есть талант Создание Ядов могут использовать яды и гранаты в бою, не причиняя этим вреда себе и своим союзникам. Они обучены переносить флаконы с должной осторожностью, избегать того, чтобы самим напороться на отравленный клинок, и знают, как и куда колоть своих противников, чтобы яд сработал наиболее быстро и эффективно. Те, у кого этого таланта нет, тоже могут попытаться использовать яды и гранаты, однако это рискует обернуться катастрофой. См. секцию *Вооружён и очень опасен* ниже.

На то, чтобы отравить клинок или колющее оружие, уходит одна доза яда, и процесс занимает два действия подготовки (оружия и яда соответственно, если только они уже не в руках и не подготовлены) и действие активации (чтобы намазать оружие ядом). Это можно сделать и до начала битвы, однако не более чем за минуту до того, как сражение началось. Намазанный на клинок, яд сохраняет эффективность только до конца боевой сцены (после чего он теряет действенность - стирается, когда клинок прячут в ножны, или становится бесполезен из-за воздействия воздуха и других элементов, или стекает, на худой конец). В один период времени на оружие может быть нанесён только один вид яда, и на это уходит только одна его доза, не больше и не меньше. Так что «удвоить» дозу невозможно.

SP	*Приём*
2 SP	**Отравление (Envenom)**: Яд на вашем клинке проникает в кровь противника и начинает делать своё чёрное дело. Ваш противник сразу же получает обычный урон от яда наряду с его дополнительными эффектами. Запомните, что обычный урон от яда– всегда проникающий.

Отравить противника можно с помощью специального приёма, Отравление (envenom), который может быть использован персонажем, вооружённым отравленным оружием. Заметьте также, что каждый враг страдает от действия конкретного яда только один раз за сцену. «Концентрированные» яды отличаются от своих не-концентрированных аналогов этим и другими свойствами.

ВООРУЖЁН И ОЧЕНЬ ОПАСЕН

Когда герой, у которого нет таланта Создание Ядов, пытается смазать своё оружие ядом, он должен сделать бросок на Разум (Знание Ядов) против сложности 13. Он получает штраф -3, если битва уже началась. Если бросок провален, то он не смог смазать оружие, и тут же получает обручный урон (проникающий, как всегда в случае яда) и подвергается обычному его воздействию. Даже если бросок успешен, персонаж (либо кто-то другой, использующий его смазанное ядом оружие) тратит 4 очка приёмов, а не 2, на выполнение приёма отравления (envenom).

Любой, кто несёт гранаты, подвергает себя немалому риску, неважно, есть у него талант Создание Ядов или нет. Все враги, атакующие этого персонажа, могут использовать приём *Бабах! (Kaboom!).*

SP	Приём
3 SP	**Бабах! (Kaboom!):** Ваша атака заставляет детонировать гранату, которую держит в

руках (готовясь бросить) или несёт ваш противник. Ваша цель и все радиусе 2 ярдов вокруг неё получают полный урон. Если у вашего противника есть талант Создание Ядов, то можно заставить детонировать только ту гранату, которая у него в руках. Если ваш противник и держит гранату, и несёт несколько с собой, то сначала детонирует та, что у него в руках. Если он несёт несколько видов гранат, то, какая именно взорвётся, решает ДМ. Учтите: если вы используете этот приём при атаке ближнего боя, вы находитесь в радиусе поражения гранаты-- 2 ярда-- и вас заденет взрывом, если вы не использует приём Броска!

Некоторые существа могут быть невосприимчивы к воздействию отдельных ядов, или яду вообще. Поскольку яды различаются между собой-- равно как и существа-- вопрос с иммунитетом решает ДМ. По-хорошему при этом он должен опираться на логику, а не на биологию. Например, тень или дух праха бестелесны, из чего логично вытекает, что их невозможно отравить. Другой пример: хотя генлоки, вурдалаки и моровые волки заражены Скверной, их физическая природа не предполагает иммунитет к ядам.

Пример:
В закоулках Денерима на воительницу Джанелли напало двое головорезов, чьи клинки покрыты ядом воронов. В первом раунде битвы один из головорезов ранит Джанелли. Ему не выпадает возможность использовать приёмы, а потому он наносит обычный урон. Во время второго раунда Джанелли ранят оба головореза, и оба получают очки приёмов. Первый получает 4 SP и использует отравление и мощный удар. Джанелли получает урон от самой атаки плюс дополнительные 1к6 урона от мощного удара, однако броня защищает её, как и всегда. Но она также страдает от действия яда воронов, который причиняет ей 1л6 проникающего урона. Другой головорез получает 2 SP. Он тоже хочет использовать приём Отравление, однако Джанелли не может быть отравлена ядом воронов второй раз за сцену. Вместо этого он использует приём пробивания брони.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ГРАНАТ

Механика работы гранат совсем иная, чем ядов или обычных дальнобойных атак. Вам не обязательно точно поразить цель; достаточно попасть в точку недалеко от неё, чтобы её задело взрывом.

Все гранаты-- дальнобойное оружие с малой дальностью 4 ядра и высокой-- 8 ярдов. Атаки гранатами совершаются следующим образом:

1. Чтобы использовать гранату, вам нужно сначала потратить действие подготовки, чтобы приготовить её к использованию. Если вы не бросили гранату в тот же раунд, что и приготовили её, против вас может быть использован приём Бабах! (см. *Вооружён и очень опасен*).

2. Вы должны выбрать цель, находящуюся не далее 8 ярдов от вас. Вам не обязательно её видеть, но добросить до неё гранату должно быть возможно: например, вы можете бросить снаряд за угол, но не через каменную стену.

3. Когда граната подготовлена, вы можете использовать действие броска (lob) (см. главу *Игра*), чтобы бросить её.

4. Метая гранату, сделайте бросок на Ловкость (Гранаты) против сложности 11. ДМ может повысить сложность для трудных бросков- например, если персонаж попытается кинуть гранату в маленькое окно.

5. Все, кто оказался в радиусе 2х ярдов от центра взрыва-- что союзники, что противники-- получают урон от гранаты.

Атакуя гранатой, вы можете использовать следующие приёмы: *Защитная Стойка, Сбить с Ног, Смертельный Удар, Мощный Удар, Пробивание Брони, Перехват Инициативы, Бросок, Быть Настороже, Угроза* и *Насмешка*. Каждый приём воздействует только на одну цель, но

если граната поражает нескольких, не обязательно, чтобы все приёмы действовали на одного противника. Например, если вы задели гранатой двух порождений тьмы, вы можете использовать приём *Пробивание Брони* против одного, и *Сбить с Ног*--против второго.

ЯДЫ И ГРАНАТЫ: ДЕТАЛИ

В таблице *Яды и Гранаты* описываются основные токсины и взрывчатка, которые можно найти на Тедасе. В описании каждой представлены следующие характеристики:

Урон: Обычный урон, который причиняет яд или граната. Урон от яда всегда проникающий, если не описано иначе (урон от гранат обычно поглощается бронёй).

Дополнительные эффекты: проявляющиеся не сразу и необычные эффекты яда или гранаты; ниже, в секции описания ядов, они рассматриваются подробно.

Цена: обычная цена ингредиентов, необходимых для создания порции яда или гранаты, после которой следует обычная цена уже готовой дозы яда или гранаты. Насколько доступен подобный вариант, решает ДМ, поскольку большинство ингредиентов открыто не купишь, и лишь очень малая часть из них пригождается в быту или какой-либо законной деятельности.

ЯДЫ И ГРАНАТЫ			
Яд	***Урон***	***Дополнительные эффекты***	***Цена***
Уровень: Ученик			
Яд Воронов (Crow Poison)	1к6	-	20 см / 1 зм
Экскракт Корня Смерти (Deathroot Extract)	-	Галлюцинации	5 см / 25 см
Порошок Целителя (Hale's Dust)	-	-2 Сила	10 см / 50 см
Яд паука (Spider Venom)	-	-2 Ловкость	10 см / 50 см
Уровень: Подмастерье			
Поцелуй Гадюки (Adder's Kiss)	2к6+4	-	1 зм / 5 зм
Концентрированный Яд Воронов (Concentrated Crow Poison)	2к6	Отложенная инициатива, нельзя использовать приёмы	70 см / 350 см
Концентрированный Яд Паука (Concentrated Spider Venom)	-	-4 Ловкость	60 см / 3 зм
Гниющая плоть (Fleshrot)	1к6	Из-за боли теряет действие	80 см / 4 зм
Проклятье Магов (Magebane)	-	Потеря 2к6 очков маны	80 см / 4 зм
Уровень: Мастер			
Концентрированое Проклятье Магов (Concentrated Magebane)	-	Потеря 4к6 очков маны	130 см / 650 см
Оковы Плоти (Marrow Lock)	-	Выполнение Основных действий затруднено и причиняет боль	150 см / 750 см
Тихая Смерть (Quiet Death)	2к6	Здоровье падает до 0	2 зм / 10 зм

ГРАНАТЫ			
Граната	***Урон***	***Эффект***	***Цена***
Уровень: Подмастерье			
Флакон кислоты (Acid Flask)	3к6	Уменьшает Броню	40 см / 2 зм
Огненная Бомба (Fire Bomb)	3к6	Поджигает	40 см / 2 зм
Морозная Бомба (Freeze Bomb)	3к6	-3 Скорость	40 см / 2 зм
Шоковая бомба (Shock Bomb)	2к6	Проникающий урон при металлической броне	40 см / 2 зм

ОПИСАНИЕ ЯДОВ

Ниже приведено подробное описание ядов из таблицы *Яды и Гранаты*.

ЯДЫ: УРОВЕНЬ учениКА

Яд Воронов (Crow Poison)
Любимая отрава Антиванских Воронов, он создаётся из яда очень мерзкой антиванской змеи.

Экстракт корня смерти (Deathroot Extract)
Корень Смерти-- распространённое и относительно безобидное растение. Хасиндские Дикари используют дистиллят из его луковиц для вызова галлюцинанций, в которых они ищут мистическое знание. Концентрированная субстанция корня смерти может быть использована как оружие. Тот, кто был отравлен корнем смерти, должен сделать бросок на Телосложение (Выносливость или Выпивка) против сложности 15. Если бросок провален, он начинает страдать от галлюцинаций- см. таблицу *Галлюцинации Корня Смерти*. Жертва не контролирует своих действий только в течение следующего раунда (15 секунд, в ходе которых иные действия не могут использоваться), однако галлюцинации, никак не выраженные в игровой механике, продолжаются где-то час.

ГАЛЛЮЦИНАЦИИ КОРНЯ СМЕРТИ	
Бросок	***Результат***
1	*Даже птицы издеваются надо мной!*: Весь следующий раунд герой бушует, атакуя что-нибудь безобидное, например, дерево, бочку, фургон, куст или птицу.
2	*Уберите это! Уберите! Уберите!*: Герою кажется, что по нему ползают жуки, червяки, змеи или что-то подобное. Весь следующий ход он пытается смахнуть не существующих мерзких ползунов.
3	*Ты хочешь меня прикончить!*: Герою кажется, что союзники хотят нанести ему удар в спину, или угрожают жизни каким-то иным образом. В следующий раунд герой может предпринимать только действие защиты и яростно кричать о «предательстве».
4	*Небо, жуткое небо!:* Герою кажется, что какое-то ужасное сознанье пикирует на него, пытаясь схватить и утащить в небо (или, в случае гномов, что они сейчас упадут в небо). На следующий раунд он бросает оружие и хватается за что-то твёрдое.
5	*Тени, они живые!*: Героя охватывает ужас перед тенями вокруг него, в том числе и перед своей собственной. Весь следующий раунд они проводят, убегая от

	ближайшего скопления теней.
6	*Мерзкие порождения тьмы!:* Герой вдруг решает, что один из союзников (какой именно, решает ДМ) -- порождение тьмы или другой его заклятый враг. Весь следующий раунд герой атакует «врага» с бонусом +1 к броску атаки.

Порошок Целителя (Hale's Dust)
Названный так потому, что изначально использовался целителями, чтобы успокоить или усыпить раненых и бредящих солдат, которым пока нет времени помочь, сейчас этот порошок служит куда более зловещим целям. Действие яда длится до конца сцены.

Паучий Яд (Spider Venom)
Добытый из желёз огромных пауков, которых гномы зовут глубинными ползунами, этот яд делает движения бойца менее точными. Действие яда продолжается до конца сцены.

ЯДЫ: УРОВЕНЬ ПОДМАСТЕРЬЯ

Поцелуй Гадюки (Adder's Kiss)
Яд *поцелуй гадюки* играет важную роль в сюжете великой Антиванской трагедии *Розетта и Хавьер* (Rosetta & Javier), в основе которой, возможно, лежит реальное историческое событие: один аристократ начал подозревать, что его жена ему изменяет. После череды совершенно невинных совпадений Хавьер дарит своей жене последний поцелуй, намазав губы этим ядом, и оба они умирают.

Концентрированный Яд Воронов (Concentrated Crow Poison)
Этот опасный состав-- результат долгой и сложной дистилляции. Герой, страдающий от его воздействия, сразу же передвигается в конец шкалы инициативы. Вдобавок жертва должна сделать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 15 или до конца сцены не может использовать приёмы стоимостью больше, чем 2 SP.

Концентрированный Яд Паука (Concentrated Spider Venom)
Концентрированный дистиллят и без того опасного природного токсина. Его действие длится целый день.

Гниющая Плоть (Fleshrot)
Это мерзкое вещество заставляет плоть отслаиваться от костей, что нестерпимо больно. Каждый раз в начале своего хода, в течение 2к6 раундов каждый раунд жертва должна делать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 15, чтобы перебороть боль. При провале она может сделать только дополнительное действие в этом раунде. Жертва также получает штраф -2 на все социальные броски в тех случаях, когда внешний вид имеет значение (из-за отвратительных ран) в течение числа дней, равного количеству раундов, которые действовал яд.

Проклятье Магов (Magebane)
Созданная Храмовниками Церкви, эта фиолетовая жидкость- настоящее проклятье отступников. Маги Круга, впрочем, тоже от неё не в восторге.

ЯДЫ: УРОВЕНЬ МАСТЕРА

Концентрированное Проклятье Магов (Concentrated Magebane)
Более мощная версия *проклятья магов*. Говорят, у храмовников в Вал Руайо есть огромные чаны, наполненные этим ядом.

Оковы Плоти (Marrow Lock)
Этот коварный яд замораживает мышцы цели, сковывая её движения. «Скованная» жертва до конца сцены может совершать без ущерба для себя лишь дополнительные действия. Для того, чтобы совершить основное действие, она должна сделать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 15. При успешном броске она получает 1к6 проникающего урона и может совершить то действие, которое намеревалась. В случае провала она получает 2к6 проникающего урона и не может делать ничего, кроме как вопить от боли.

Тихая Смерть (Quiet Death)
Использовать эту жуткую смесь ядов считается постыдным даже в кругах асассинов. Она убивает мгновенно- или нет, если (как говорят легенды) жертве судьбой предназначены великие свершения. Жертва должна сделать бросок на Телосложение (Выносливость) против сложности 19, однако прибавляет к броску свой уровень. Успешный бросок позволяет избежать особых эффектов яда (но урон всё равно наносится). Проваленный бросок означает, что Здоровье жертвы сразу падает до 0 и она вскоре умирает- в рамках механики игры используются обычные правила смерти. Попытки стабилизировать состояние жертвы получают штраф -3.

ОПИСАНИЕ ГРАНАТ

Ниже представлено подробное описание гранат. Заметьте, что, в отличие от ядов, гранаты не наносят проникающего урона, если только об этом не сказано специально.

Флакон Кислоты (Acid Flask)
Эти флаконы выпускают облако едкого тумана, который обжигает кожу и разъедает всё остальное. Доспехи, надетые на тех, кто оказался в зоне действия кислоты, теряют 1 очко Брони (понижение производится до расчёта урона), который восстанавливается лишь после починки. Несколько флаконов кислоты способны нанести броне очень серьёзный урон.

Огненная Бомба (fire bomb)
Эта бомба представляет собой масло, чьи горючие свойства усилены огненными кристаллами. При атаке она взрывается, нанося урон, как западня малой (1к6) или средней опасности (2к6), что зависит от дополнительных обстоятельств.

Морозная Бомба (Freeze Bomb)
Состоящая из ледяного масла, дистиллированного при помощи морозного камня (frostrock), эта граната оказывает своих жертв льдом, замедляя их движения до конца сцены.

Шоковая Бомба (Shock Bomb)
Это бутыль, наполненная бриллиантовой жидкостью, сияет, как сгусток чистой энергии. Заключённая в неё замороженная молния взрывается с яркой вспышкой, оставляя после себя запах озона. Она наносит проникающий урон любому, кто одет в металлическую броню.

ИНГРИДИЕНТЫ

Описанные ниже уникальные материалы используются во множестве ремёсел, включая создание ядов и ловушек. Это описание дано скорее для красоты, нежели для того, чтобы как-то отразиться в игровой механике; оно должно послужить источником вдохновения для ДМа и игроков и рассказать им побольше о мире Тедаса.
Камень Жизни (Lifestone): Камни жизни-- это каменные глыбы, которые находились в

непосредственной близости от лириумной жилы и получили из-за этого необычные свойства. Они становятся бесценным подспорьем, когда надо зачаровать предмет.
Ледяной Камень (Frostrock): Ледяной камень- это камень жизни, впитавший в себя частицу холода Морозных гор, естественным образом либо обработанный Усмирёнными.
Огненный Кристалл (Fire Crystal): Огненные кристаллы-- это камни жизни, подвергшиеся воздействию высоких температур естественным образом или специально подвергнутые подобному процессу Усмирёнными.
Замороженная Молния (Frozen Lightning): Эти кристаллы-- природный источник химической энергии, благодаря чему из них получаются отличные батарейки.
Лириумная пыль (Lyrium Dust): Лириум, найденный в виде порошка, обрабатывать куда легче, чем лириумную руду.

МЕХАНИКА ЛОВУШЕК

Создание ловушек изначально было делом охотников, однако сейчас они нашли применение в сражениях. Постоянно изобретаются новые хитрые механизмы и совершенствуются старые. Самые простые ловушки устроены не намного сложнее, чем простые силки или яма с кольями, но более сложные экземпляры представляют собой агрегаты, которые способны полностью отвлечь внимание жертвы, поджечь её, или ослепить, сделав лёгкой мишенью.

Талант Установка Ловушек (Trap Making) позволяет персонажу устанавливать ловушки, куда попадают те, кто прошёл достаточно близко от них, чтобы заставить сработать. Ловушки действуют по той же механике, что и западни, нанося определённый урон в зависимости от уровня. Многие ловушки не имеют никаких дополнительных эффектов, кроме нанесения урона. Добавление особых функций часто снижает наносимый урон. В разделах ниже описано, как ловушка устанавливается, и что происходит, когда её активируют.

УСТАНОВКА ЛОВУШЕК

Каждый герой с талантом Установка Ловушек может создать простенький капкан, который причиняет жертве, наступившей в него, некоторое количество урона. Ловушки уровня ученика в среднем наносят 2к6 урона, подмастерья-- 4к6 урона, а мастера-- 6к6 урона. Создающий ловушки всегда может решить сделать капкан, который наносит меньше урона, но который труднее обнаружить, либо который дешевле.

Установка ловушки, которая только наносит урон и ничего больше, требует броска на Ловкость (Ремесло) против сложности, приведённой в таблице ниже. Создание ловушки занимает 1 минуту, если под рукой есть необходимые материалы и инструменты. Обычный набор инструментов для создания ловушек стоит 10 см, а стоимость материалов для конкретной ловушки зависит от её сложности и представлена в таблице ниже.

Большинство создателей ловушек носят с собой набор материалов; каких, конкретизировать не нужно, описывается лишь их общая стоимость. В наборе могут быть странные кислоты,

миниатюрные шестерёнки, зазубренные клинки, острые дротики и другие опасные детали. Игроки вольны сами описать детали ловушки, который делают, настолько красочно и подробно, насколько посчитают нужным. После того, как материалы использованы, стоимость набора уменьшается на стоимость потраченных ресурсов. Если после использования капкана его разбирают и забирают с собой, стоимость набора вновь увеличивается (см. страницу __). ДМ должен чётко предоставлять себе объём и вес материалов для капканов, который персонаж может переносить с собой, либо перевозить в седельных сумках или фургоне.

При провале броска на установку ловушки его создатель должен сделать ещё один бросок на Ловкость (Ремесло) против той же сложности, чтобы узнать, были ли использованные материалы безнадёжно испорчены. При успехе-- всё в порядке; при провале они потрачены впустую.

Умный или старательный создатель ловушек всегда может попробовать собрать материалы непосредственно на местности. Для этого требуется сделать бросок на Разум (Знание Природы) или Восприятие (Поиск) против той же сложности, что и предполагает постройка капкана. Успех означает, что в любом случае-- будет ли ловушка установлена успешно или нет-- он не израсходует материалы из собственного набора. Сделать ловушку частично из собственных запасов, частично из того, что собрано на природе, тоже возможно.

То, как именно будет устроена конкретная ловушка, отдано на откуп воображению игрока и суду ДМа. С точки зрения игровой механики нет разницы между ямой с кольями, капканом с острыми зубьями, или осколками взорвавшегося ледяного камня.

СТОИМОСТЬ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ЛОВУШЕК

Сложность	*Средний урон*	*Цена материалов*
9	1к6	1 см
11	2к6	10 см
13	3к6	20 см
15	4к6	50 см
17	5к6	1 зм
19	6к6	10 зм

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

В дополнение к обычному урону, ловушки могут иметь особые эффекты на тех, кто в них попал. Эти возможности описываются в *Таблице Дополнительных Эффектов Ловушек*. Многие эффекты требуют от создателя ловушек наличие ранга подмастерья и мастера в таланте Установка Ловушек. Ранга ученика, например, не достаточно, чтобы создать ловушку с эффектом *очаровывающая.*

Каждый эффект уменьшает урон, причиняемый ловушкой, поднимает сложность броска создания ловушки на 1, и удваивает стоимость необходимых материалов. Материалы для ловушек, имеющих дополнительные эффекты, нельзя собрать на местности: их нужно брать из набора создателя ловушек.

Урон, наносимый ловушкой, может быть снижен до 0 из-за добавления особых эффектов, но после этого новые эффекты не могут добавляться.

В ловушку нельзя «вложить» почти идентичные эффекты, а также два одинаковых эффекта.

Например, ловушка не может быть одновременно *спрятанной* и *скрытой*, или *замысловатой* дважды.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ ЛОВУШЕК			
Эффект	***Уменьшение урона***	***Краткое описание***	***Ограничение***
Эффект по площади (Area Effect)	-1к6	Радиус действия-- 2 ярда	-
Расширенный эффект (Wide Effect)	-2к6	Радиус действия-- 4 ярда	Подмастерье или мастер
Обширный эффект (Expansive Effect)	-3к6	Радиус действия-- 6 ярдов	Только мастер
Замысловатая (Intricate)	-1к6	+3 Сложность обезвреживания	-
Заумная (Convoluted)	-2к6	+6 Сложность обезвреживания	Только мастер
Очаровывающая (Alluring)	-4к6	Отвлекает	Подмастерье и мастер
Гипнотизирующая (Fascinating)	-6к6	Очень сильно отвлекает	Только мастер
Замаскированная (Concealed)	-1к6	+2 сложность обнаружения	-
Спрятанная (Hidden)	-2к6	+4 сложность	Подмастерье или мастер
Скрытая (Shrouded)	-3к6	+6 сложность обнаружения	Только мастер
Сбивающая с ног (Knock Prone)	-1к6	Сбивает с ног	-
Пронзающая (Penetrating)	-2к6	Проникающий урон	Подмастерье или мастер
Масло (Slick)	-2к6	Скользкое масло	Подмастерье или мастер
Самовоспламеняющееся масло (Self-igniting Slick)	-3к6	Горящее масло	Только мастер

- ***Эффект по площади (Area Effect):*** ловушка поражает всех в радиусе двух ярдов.
- ***Расширенный эффект (Wide Effect):*** ловушка поражает всех в радиусе четырёх ярдов.
- ***Обширный эффект (Expansive Effect):*** ловушка поражает всех в радиусе шести ярдов.
- ***Усложнённая (Intricate):*** Сложность обезвреживания ловушки повышается на 3.
- ***Замысловатая (Convoluted):*** Сложность обезвреживания ловушки повышается на 6.
- ***Очаровывающая (Alluring):*** Внимание жертвы отвлечено. Она получает штраф -3 к Защите и не может совершать никаких действий, пока не сделает успешный бросок на Волю (Самоконтроль) против сложности 13, право на который он получает в начале каждого раунда, до тех пор, пока не преуспеет.
- ***Гипнотизирующая (Fascinating):*** Так же, как и в случае с очаровывающей, только сложность броска 17.
- ***Замаскированная (Concealed):*** Сложность бросков на обнаружение данной ловушки повышается на 2.
- ***Спрятанная (Hidden):*** Сложность бросков на обнаружение данной ловушки повышается на 4.
- ***Скрытая (Shrouded):*** Сложность бросков на обнаружение данной ловушки

повышается на 6.

- ***Сбивающая с ног (Knock Prone):*** Все, кто затронут эффектами данной ловушки, сбиты с ног, и теряют основное действие в свой следующий ход.
- ***Проникающая (Penetrating):*** Обычный урон ловушки становится проникающим.
- ***Масло (Slick):*** Ловушка создаёт лужу горючей грязи. Те, кто оказался в зоне её действия, должны сразу же сделать бросок на Ловкость (Акробатику) против сложности 15 или упасть на землю. В следующих раундах ДМ может потребовать от игроков новых бросков, в зависимости от того, как будут двигаться персонажи в следующих раундах. Контакт с огнём поджигает грязь, мгновенно нанося 1к6 проникающего урона всем, кто оказался в радиусе действия; после этого они продолжают получать такое же количество урона в конце каждого своего хода, пока не покинут опасную зону. Масло, которое не горит, считается вечным: его может смыть только дождь, или отчистить герои; только в этих и подобных этим обстоятельствах оно исчезает.
- ***Самовоспламеняющееся масло (Self-igniting Slick):*** Масло, действующее по описанной выше механике, однако поджигающееся самим механизмом ловушки.

СРАБАТЫВАНИЕ ЛОВУШЕК

Поставленная, ловушка «ждёт», когда ничего не подозревающая жертва активирует её.

Заметить ловушку, если специально её не ищешь, можно при успешном броске на Восприятие (Зоркость) против сложности 13. Если же герой обыскивает окружающее пространство на предмет ловушек намеренно, то должен сделать бросок на Восприятие (Поиск) против сложности 11.

Когда ловушка обнаружена, понимание её устройства-- то есть что она делает-- требует броска на Разум (Технология) против сложности, зависящей от уровня таланта того, кто устанавливал ловушку: сложность 13 для ученика, 15 -- подмастерья, 17 -- мастера. Тот, у кого есть талант Установка Ловушек, получает бонус, эквивалентный его рангу.

Замеченную ловушку можно просто обойти, избегая таким образом её воздействия. Однако если жертва, заметившая ловушку, не может в неё не попасть, если будет продолжать продвигаться к цели (например, ловушка в дверном проёме), то она получает только половину урона.

Персонаж с достаточно крепкими нервами и высоким уровнем умений может также попытаться обезвредить обнаруженную ловушку; как, рассказано в разделе ниже.

ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ЛОВУШЕК

Любой герой может попытаться обезвредить ловушку, вне зависимости от наличия у него таланта Установка Ловушек и успешности броска на Разум (Технология). Эта попытка требует броска на Ловкость (Ловушки) против сложности, зависящей от опытности того, кто создавал ловушку: сложность 13-- для ученика, 15 -- подмастерья, 17 -- для мастера. Те, у кого есть талант Создание Ловушек, получают бонус, зависящий от уровня их таланта. Если предшествующий бросок на Разум (Технология)-- попытка понять устройство ловушки-- был успешен, то персонаж получает бонус +2 на обезвреживание. Провал броска влечёт за собой срабатывание ловушки, которая сразу же причиняет полный урон вкупе со всеми эффектами тому, кто её пытается обезвредить.

Если герой хочет не просто обезвредить ловушку, а разобрать её на части (например, чтобы

пополнить свой набор материалов для ловушек), то сложность броска повышается на 2. Иначе считается, что все компоненты разрушаются в ходе обезвреживания ловушки.

Альтернатива обезвреживанию- активировать ловушку с безопасного расстояния. Это всегда приводит к разрушению компонентов ловушки, и может породить разные опасные последствия, сходные с действием западни-- зависит от обстоятельств…. и садизма ДМа.

Создатель ловушек всегда может обезвредить собственную ловушку и собрать её компоненты обратно в набор материалов безо всяких бросков.

Пример:
Создатель ловушек Уэлси решил установить ловушку в дверном проёме магазина, которая должна бить незваных гостей по лодыжкам. Как создатель ловушек уровня подмастерья, он может создать ловушку, которая в среднем наносит 4к6 урона. Он решает начать с этого среднего урона, который предполагает сложность броска, равную 15. В ходе изготовления он добавляет эффекты замаскированная и сбивающая с ног. Каждый из них уменьшает урон на 1к6, повышает сложность изготовления на 1 и вдвое увеличивает цену расходных материалов. Он делает бросок, тратит материала на 200 см из своих запасов (50 см, умноженное на два, а потом ещё на два), и устанавливает ловушку, которую нелегко заметить (сложность +2), которая причиняет 2к6 урона и сбивает с ног того, кто её активировал. Мерзкая штучка.
Через некоторое время разбойник Герхард под покровом ночи пытается проникнуть в лавку Уэлси. У него есть все основания подозревать, что этот тип снова насовал своих идиотских ловушек во все двери, так что он внимательно осматривается. Он делает бросок на Восприятие (Поиск) против сложности 13. Результат броска достаточно высокий, чтобы заметить ловушку, даже несмотря на повышенную сложность. Ему плевать, что делает эта ловушка, так что он даже не пытается понять её устройство. Он просто-напросто решает залезть в окно, обманывая таким образом опасность.
Через несколько месяцев Уэльс умирает, подавившись цыплячьей костью, оставляя мастерскую в наследство своему сыну Уилису. У последнего каким-то чудом выходит сделать успешный бросок на Восприятие (Зоркость) против сложности 15, и он замечает ловушку, когда заходит в магазин в первый раз. Он присматривается к ней, пытаясь обнаружить, что она делает. Увы-- бросок на Разум (Технологию) он проваливает. Почёсывая затылок, Вилис решает обезвредить ловушку-- неважно, что она делает-- ведь он не собирается входить в окно вместо двери до конца своих дней. Ему для этого нужно сделать бросок на Ловкость (Ловушки) против сложности 15, поскольку ему нет дела до того, сохранятся ли в целости её компоненты. (если бы он хотел сохранить их, то ему надо было бы делать бросок против сложности 17.) Он проваливает в бросок, поскольку слишком мало знает о ловушках-- и капкан срабатывает: Уиллис получает 2к6 урона и падает на землю, окровавленный и стонущий.

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Переводчик: Nalia Корректор: Cornelius, Андрей

ГЛАВА ПЯТАЯ

МАГИЯ

Магия— сложное и, как вам каждый скажет, опасное искусство. Те, кто обладает способностью ей управлять, тратят годы на интенсивные тренировки, до тех пор, пока не встретятся с демоническим искушением и не преодолеют его— или не сломаются и станут одержимыми. Магия— удел не для слабых сердец, поскольку те, у кого не хватит сил управлять ей, сами попадут над её власть, став вместилищем чистого зла и жестокости.

В Сете 1 *Dragon Age RPG* были приведены самые основные сведения о магии Тедаса, приведены самые распространённые заклинания и способы их использования. В этой главе будет рассказано больше о возможностях магии; о более сложных заклинаниях, и риске, который несёт их использование, об организациях Тедаса, использующих магию, начиная с Круга Магов и заканчивая Орденом Храмовников - бдительными посланниками Церкви.

КРУГ МАГОВ

Много веков назад жители Тедаса поняли, что те, кто обладает магическим даром, одновременно и очень полезны, и безумно опасны. Обученные маги могут оказывать ценные услуги, однако также всегда есть вероятность того, что в колдуна вселится демон, и он превратится в одержимого, став угрозой для всех окружающих.

Из-за этого Церковь учредила подконтрольный ей Круг Магов (Circle of Magi), чтобы следить за обучением тех, у кого есть способности к магии. Основное право и обязанность Круга — разыскивать обладателей магического дара, который обычно проявляется в позднем детстве или раннем подростковом возрасте. Таких латентных магов забирают из семей и воспитывают в Круге. Правило едино для всех; даже детям благородных фамилий не избежать заключения в Круг, если они обнаружат магические способности. Только те, кто растёт вне пределов досягаемости Круга и Церкви, или те, кого тщательно прячут, имеют шанс остаться незамеченными. Церковь и Храмовники неизменно охотятся на всех отступников.

Начинающих магов в Круге учат контролировать свои способности, чтобы в конечном счёте подвергнуть Истязанию (Harrowing)— секретному испытанию, в ходе которого ученика отправляют в Тень, где он должен сразиться с демоном. Это проверка того, сможет ли он стать полноценным магом. Многие умирают во время Истязания, а некоторых убивают храмовники, которые следят за процессом на случай, если ученик станет одержимым. При этом некоторые из тех, кто провалился— или те, у кого не достаёт силы, или нет желания пройти испытание— проходят Обряд Усмирения (Rite of Tranquility), после которого полностью теряют свою магическую силу их магических способностей. Они лишаются эмоций, способности колдовать и не могут войти в Тень. Однако это не помеха для многих усмирённых, которые становятся талантливыми создателями зачарованных предметов. В любом случае, пережившие Истязание получают звание мага и считаются полноправными членам Круга.

ОРГАНИЗАЦИЯ И ИЕРАРХИЯ

Круг Магов состоит из множества кругов поменьше, каждый из которых является отдельным анклавом магов. Круги обычно располагаются на отшибе, в стороне от больших поселений: на островах, на пустынном побережье, в дебрях лесов и так далее. Это защищает народ от возможных магических катаклизмов, и вместе с тем отваживает случайных посетителей. В каждом круге имеется гарнизон храмовников и живёт множество прислужников; последние в основном состоят из магов, которые прошли Ритуал Усмирения. Из всех членов круга именно Усмирённые регулярно бывают в городах.

Иерархия в кругах устроена просто. Церковь (посредством Храмовников) следит за организацией. Внутри круга первый чародей (first enchanter) возглавляет совет старших чародеев (senior enchanters), магов самого высокого уровня. Хотя в идеале эти посты должны занимать самые талантливые и достойные, на деле их часто получают те, кто обладает способностями и вкусом к политическим интригам, или те, кто угоден церкви либо группировкам внутри круга.

Ниже совета старших чародеев стоят чародеи, в обязанности которых входит обучение и тренировка. Ещё ниже стоят рядовые маги, прошедшие Истязание. И, наконец, за ними следуют ученики, которые только обучаются и которые ещё не прошли Истязания. Учеников распределяют по классам согласно их возрасту и опыту.

По отношению ко всем событиям внешнего мира Круг Магов придерживается нейтралитета. Конкретный круг не должен принимать участия в политической борьбе или внутренних конфликтах даже тех земель, где он расположен. Маги Круга подчиняются лишь организации и Церкви, и больше никому. На деле же маги время от времени оказываются вовлечены в конфликты, а на небольшие нарушения все смотрят сквозь пальцы.

БРАТСТВА (FRATERNITIES)

Маги, будучи в массе своей интеллигентными и образованными людьми, часто обладают твёрдыми убеждениями, и от природы предрасположены к дискуссиям и дебатам. Это привело к формированию внутри Круга Магов различных фракций, известных как братства, в основе которых лежат убеждения и учения (иногда еретические) великих магических мыслителей и философов.

Братства— неформальные объединения. Церковь не признаёт их официально, и прилагает

все усилия, чтобы маг не принадлежал никаким организациям, кроме самого Круга. Однако братства и по сию пору имеют сильное культурное и политическое влияние внутри Круга, формируя нечто вроде политических партий. Если брать отдельно взятый круг, то братства в нём чаще всего вынуждены создавать альянсы и коалиции, чтобы нормально работать; но иногда только влияние Церкви— или угроза Храмовников— заставляют членов разных братств объединиться.

Далее будут описаны различные братства внутри Круга.

ЭКВИТАРИАНЦЫ (AEQUITARIANS)

Наиболее практичное и прагматичное из братств, Эквитарианцы ищут баланса и смягчение противоречий в сфере, касающейся использования магии и связанных с ней проблем. Их идеал— твёрдый свод законов и самоотверженное служение лишённым магического дара массам. Именно они чаще всего выступают судьями в спорах между братствами, призывая к объединению и совместной работе внутри Круга, и находя компромисс там, где это только возможно.

ФОРМАРИ (FORMARI)

Формари— братство, состоящее из Усмирённых, одни из обязанностей которых— зачаровывать предметы и торговать от лица Круга. Из-за того, что формари прошли Ритуал Усмирения и постоянно контактируют с лирумом, эта фракция занимает обособленное положение относительно остальной части Круга. Также именно они больше всего контактируют с внешним миром. Несмотря на это, они не обладают какой-то ярко выраженной философией или взглядами. Формари занимают все посты, связанные с торговлей, и работают в лавках, которые имеются во всех больших городах и населённых пунктах, и через которые Круг торгует с внешним миром.

ИЗОЛЯЦИОНИСТЫ (ISOLATIONISTS)

Братство Изоляционистов выступает за ещё большее увеличение дистанции между магами и прочим миром. Они убеждают магов жить отдельно от обычных людей, отшельниками, в маленьких скрытых от посторонних глаз сообществах. Часть изоляционистов полагает, что подобное даст магам возможность изучать и практиковать волшебство, оставаясь в безопасности; тогда как остальные соглашаются с Церковью в том, что магия очень опасна— или даже ещё более опасна, чем то считает Церковь— и думают, что маги должны быть изолированы от всего остального мира ради собственной безопасности. Первые сближаются с Либертарианцами, поскольку предпочтут изоляцию, если та освободит их от Церкви и её Храмовников, тогда как последние склоняются к позиции Лоялистов и Эквитарианцев.

ЛИБЕРТАРИАНЦЫ (LIBERTARIANS)

Либертарианцы желают сделать Круг (и всех магов вообще) настолько независимыми, насколько это возможно. Самые консервативные из Либертарианцев желают вывести Круги из-под контроля Церкви, сделав его независимой организацией, которая сама выберет свой путь. Радикально настроенные Либертарианцы пропагандируют полное уничтожение Круга; они признают лишь свободную систему обучения и контактов магов, утверждая, что все полноценные чародеи должны быть сами себе господами, должны изучать и практиковать магию теми способами, какими считают нужным. Либертарианцы— основные противники Лоялистов и их союзников из числа консервативных Эквитарианцев.

ЛОЯЛИСТЫ (LOYALISTS)

Братство Лоялистов ищет способы укрепить связь между Кругом и Церковью, стремясь к тому, чтобы Круг Магов стал официальным оружием Церкви, как Храмовники. Лоялисты часто оправдывают политику Церкви относительно Кругов, объясняя, что на самом деле церковь искренне забоится и о магах, и обо всём остальном населении, а находиться под постоянным надзором Храмовников— необходимость и вместе с тем честь. Многие Лоялисты сами истово верят в Песнь Света, тогда как остальные преследуют куда более приземлённый цели— найти покровительство и поддержку у церковных чинов.

ЛУКРОЗИАНЦЫ (LUCROSIANS)

Для Лукрозианцев магия— это квинтэссенция чистой силы и власти, а главная задача мага— обретение ещё большей силы. Деятельность Лукрозианцев распространяется не только на магию, но и на всё, что даёт власть в этом мире, прежде всего— деньги. Если маг может заработать целое состояние, почему бы не позволить ему сделать это, как и любому искусному ремесленнику? Лукрозианцы находят союзников среди братства Либертарианцев: большая свобода, к которой стремятся последние, даст больше возможностей для получения власти. Чаще всего им приходится противостоять Эквитарианцам (с их строгими правилами, культом долга и служения) и Лоялистам (которые передают власть в руки Церкви).

ОПАСНОСТЬ МАГИИ

Каждый Храмовник подтвердит вам, что магия опасна, и именно из-за этого был создан круг Магов. Простые заклинания, которые были даны в Сете 1, относительно безопасны, за исключением того, что высасывают из ману заклинателя. Тем не менее, использование более сильной магии несёт определённую опасность.

Когда маг читает заклинание, имеющие требования к изучению и проваливает бросок колдовства, а на Кубике Дракона выпадает 1, происходит провал колдовства (magical mishap).

Провал броска заклинания + 1 на Кубике Дракона = Провал Колдовства

Когда происходит провал колдовства, заклинатель должен сразу же сделать другой бросок на Магию (с тем же фокусом) против сложности заклинания. Удачный бросок означает, что маг просто сбит с ног, как от соответствующего приёма. Необходимо потратить дополнительное действие на то, чтобы подняться, и противник получает бонус +1 к броскам атаки против упавшего мага. Маг может потратить столько же маны, сколько требовало провалившееся заклинание, чтобы бросок был автоматически признан успешным. В таком случае провала колдовства не происходит. Маг остаётся на ногах, но на заклинание уходит вдвое больше маны, а эффект остаётся нулевым.

Если же этот второй бросок на Магию проваливается, то последствия провала определяются

по Кубику Дракона. См. таблицу Провалов Колдовства.

ДМ может сам определить эффект провала колдовства, основываясь на условьях: места действия, типа заклинания, намерениям и тому подобном; по крайней мере, это необходимо в случае осечки.

ПРОВАЛЫ КОЛДОВСТВА	
Кубик Дракона	***Последствия провала***
1	***Истощение маны (Mana Drain)***: Маг дополнительно теряет вдвое больше маны, нежели потратил на заклинание (то есть заклинание обходится ему втрое дороже).
2	***Ожог маны (Mana Burn)***: Маг теряет количество Здоровья, равное удвоенному количеству маны, потраченному на заклинание.
3	***Отдача (Backlash)***: Из-за шока от провала маг не может использовать заклинания в течение 1к6 раундов.
4	***Осечка (Misfire)***: Заклинание действует, но на союзника, а не на врага (или наоборот), или оказывает противоположное воздействие (исцеление вместо причинения урона, или наоборот). Эффект осечки определяется ДМом.
5	***Потерявшийся в Тени (Lost in the Fade)***: Маг погружается в транс, в то время как его дух бродит по Тени в течение 2к6 минут. Маг в это время беспомощен и может быть добит ударом милосердия.
6	***Истязание (Harrowing)***: То же самое, что и Потерявшийся в Тени, однако маг также должен каждые две минуты делать бросок на Волю (Веру или Самоконтроль) (Сложность 13) чтобы не пустить демона в своё тело и не превратиться в одержимого. Чем дольше маг пребывает в тени, тем больше опасность. Игровой персонаж, превратившийся в одержимого, попадает под контроль ДМа, а игрок должен заново создавать персонажа.

Пример:
Маг Лорран попал в засаду порождений тьмы. Он хочет замедлить их, прежде чем будет атакован в ближнем бою, и применяет заклинание "жир". Однако он проваливает бросок на заклинание и рискует потерпеть магический провал. Поскольку жир— заклинание с требованиями, он должен сделать бросок на Магию (Созидание) (так как это заклинание Созидания). Он должен превзойти Сложность заклинания "жир", чтобы избежать неприятностей, однако вновь проваливается. Результат Кубика Дракона второго броска— 1, так что происходит Осечка. ДМ решает, что Лоррану удалось создать жир, но не под ногами врагов, а в точности под собой, отчего он падает на землю. ДМ добавляет также, что, в силу специфики заклинания, Лорран, если повергнется любой атаке с участием огня, загорится и будет получать урон по тем правилам, которые указаны в описании заклинания.

ОБУЧЕНИЕ МАГИИ

Обучение магов включает всестороннее изучение теоретических знаний о волшебстве, накопленных за прошедшие века, и длительные тренировки, во время которых маг учится использовать и направлять магическую энергию. Поначалу тренировки направлены то, чтобы ученик научился контролировать себя и сосредотачиваться, что помогает предотвратить неконтролируемые всплески энергии, чреватые взрывами. Позже ученик осваивает специфические формы волшебства— обычные заклинания. Многие ученики обнаруживают талант или предрасположенность к какой-то конкретной школе магии и в дальнейшем

изучают именно её— подобное стремление поддерживается и одобряется.

В большей или меньшей степени, каждый Круг— военная организация. Церковь никогда не забывает, что больше всего пользы маги приносят в ходе борьбы с порождениями тьмы, прежде всего во время Мора. С точки зрения философии— это подходящее искупление за древний грех магистров Империи Тевинтер, которые оскорбили Создателя, посягнув на Золотой Город и положив этим начало Первому Мору. Поэтому даже в мирное время многие маги придают особое значение изучению боевой магии. Каждый маг Круга обучается сражаться волшебным жезлом и разучивает одно или несколько боевых заклинаний. В ходе тренировок они учатся применять полученные знания в сражениях и защищать своими силами себя и товарищей.

ИСТЯЗАНИЕ (THE HARROWING)

Последнее испытание для мага Круга— хранящийся в тайне ритуал Истязания. На подготовку ученика к этому событию направлено всё предшествующее обучение и тренировки. Тем более серьёзным это испытание становится потому, что чародеи круга, занимавшиеся обучением новичка, сами, в тайне от него, решают, когда он готов к этому ритуалу. После того, как решение принято, ученика, безо всяких предупреждений и подготовки, отправляют проходить Истязание. Это может произойти в любой момент, так что необходимо быть готовым к этому всегда.

Сам ритуал довольно прост. С помощью порции лириума разум ученика посылается на другую сторону Завесы, в Тень. Ученик должен устоять перед демоном, который попытается овладеть его телом. Если воля ученика сильна достаточно, чтобы отразить нападение демона, то испытание пройдено, и он становится полноправным магом Круга, доказавшим, что у него достаточно силы воли и характера для того, чтобы использовать магию и управлять ей.

Если же, напротив, ученик оказался недостаточно силён, демон овладевает его телом. На этот случай за Истязанием присматривают храмовники; увидев признаки того, что ученик становится одержимым, они убивают его. Неминуемый исход проваленных Истязаний— смерть, и каждый Храмовник знает, что ему могут приказать убить провалившегося ученика.

УСМИРЁННЫЕ (THE TRANQUIL)

Если чародеи круга считают, что ученик никогда не будет готов в Истязанию, или он каким-то образом показал себя неблагонадёжным, единственный выход— Ритуал Усмирения, который навсегда обрубает связь ученика с Тенью, защищает таким образом и его, и всех, кто его окружает. Также некоторые ученики сами просят сделать их Усмирёнными, потому что они боятся собственных сил и самого Истязания.

Во время ритуала на лоб ученика наносится волшебное лириумное клеймо, которое навсегда обрубает связь мага с Тенью. Это сводит на нет вероятность одержимости, однако побочным эффектом является потеря способности видеть сны и испытывать эмоции. Полностью оправдывая своё имя, Усмирённые всегда пребывают в спокойном и удовлетворённом состоянии, не испытывая никаких чувств. Они ведут простую, теоретически не омрачаемую никакими переживаниями жизнь. Большинство предпочитает держать свои мысли при себе.
Усмирённые обычно ответственны за работу с лириумом и создание зачарованных предметов. Они также торгуют этими предметами во внешнем мире. Невозмутимое лицо Усмирённого— лицо Круга для большинства тех, кто живёт за его стенами.

ОРДЕН ХРАМОВНИКОВ (THE ORDER OF TEMPLARS)

Круг Магов был создан Церковью и Орлесианской Империей для того, чтобы маги могли контролировать себе подобных; однако кто будет сторожить сторожей? Ответ— Храмовники, боевое подразделение Церкви, созданное для того, чтобы следить, контролировать, а когда необходимо— уничтожать магов, прежде чем они станут угрозой для народа Тедаса. Храмовники— символ военной мощи Церкви, и постоянные напоминание магам, что Церковь пристально следит за их жизнью и деятельностью. Большинство людей Тедаса считает Храмовников героями: святые воители, силой своей веры защищающие мир от разрушительной магии.

ПОСВЯЩЕНИЕ И ОБУЧЕНИЕ

Отбирая кандидатов для посвящения, Церковь и Храмовники учитывают их отвагу и умение сражаться, но не только; едва ли не более важна непоколебимая— и часто слепая— вера в Создателя и Песнь Света. Храмовники сталкиваются с ужасами, которые сломают обычных воителей; вера становится их основной опорой и поддержкой.

Крепкая вера Храмовников— не единственное, на что полагается Церковь. В ходе посвящения и обучения рыцари Ордена принимают некоторое количество очищенного лириума, необходимого для пробуждения и развития их уникальных магических способностей. После чего они должны продолжать употреблять небольшие дозы этого редкого минерала, которые поставляет Церковь.

Храмовники, лишённые лириума, становятся эмоционально нестабильны и могут даже сойти с ума. Некоторые подозревают, что лириум не имеет прямого отношения к обучению Храмовников, и основное предназначение минерала— вызвать у Храмовников привыкание, что позволяет Церкви, в ведении которой вся легальная торговля лируимом, контролировать их. Конечно, немногие решаются говорить о подобных подозрениях вслух, и уж точно не там, где их могут услышать Храмовники и сёстры Церкви.

СПОСОБНОСТИ

Храмовники тренируются противостоять враждебной магии, и развивают уникальные способности, предназначенные для сражений с обладающими магией противниками, прежде всего— с магами. Начинающие храмовники одним своим присутствием ослабляют магов. Удары более опытных храмовников высасывают ману волшебника, делая таким образом противостояние им с помощью магии более сложным и затратным. Храмовники могут

сопротивляться или игнорировать воздействие магии, направленной против них, и очищать от волшебства пространство вокруг себя. Таланты Храмовника описаны в разделе, посвящённым специализации Храмовник, в Главе третей: Фокусы, Таланты и Специализации.

Однако самое главное качество Храмовников— их уверенность, почти всегда непоколебимая, в том, что все их деяния совершаются во имя справедливости. Маги страшатся храмовников так сильно потому, что знают— ничто не заставить храмовника свернуть с пути, если он исполняет свои обязанности.

ГАРНИЗОНЫ (GARRISONS)

Храмовники подразделяются на гарнизоны, каждый из которых возглавляет Рыцарь-Командор (Knight-Commander), и, как правило, каждый из которых прикреплён к отдельному кругу магов. В обязанность гарнизона входит: следить за подотчётным ему кругом, за тем, как там выполняются установленные правила, и вмешиваться, если возникают проблемы, которые сами маги— к глубокому удовлетворению храмовников— решить не могут.

Первая официальная обязанность Храмовников Круга— дежурить возле ученика, проходящего Истязание. Если ученик терпит неудачу и становится жертвой обитателей Тени, демонов, рыцари уничтожают одержимого, в которого превращается маг, до того, как тот сумел стать угрозой. Также Храмовники наряду с чародеями решают, кто из магов должен пройти Ритуал Усмирения.

ПРАВО УНИЧТОЖЕНИЯ (RIGHT OF ANNULMENT)

Рыцарь-комнадор имеет в своём арсенале последнее средство: Право Уничтожения. Если круг или башня потеряны и не могут— по личному мнению Рыцаря-командора— быть спасены, у Храмовников есть право "очиститить" внутренние помещения башни и всё, связанное с ней, на прилегающих территориях. Право Уничтожения применяется редко, однако не является чем-то из ряда вон выходящим. Эта угроза нависает над каждым Кругом, а Храмовники служат постоянным напоминанием о ней. Каждый член гарнизона предупреждён, что может настать момент, когда им прикажут убить каждого мага на их пути.

Надзор за Истязанием, Ритуал Усмирения, Право Уничтожения— не удивительно, что Круг Магов не питает особой любви к Ордену Храмовников. Хотя члены обеих организаций большую часть времени проводят вместе, в лучшем случае они начинают относиться друг к другу терпимо. Множество магов ненавидит Храмовников как символ своего угнетённого положения— символ недвусмысленный и всегда находящийся перед глазами. Одновременно многие Храмовники видят в маге ходячее бедствие, которое может разразиться в любой момент. Дружеские отношения между Храмовниками и Кругом вызывают серьёзное неодобрение, поскольку эмоциональная привязанность может разрушить баланс, на котором держится вся организация.

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Остаток главы посвящён описанию заклинаний, которые существуют на Тедасе. Дополнительные заклинания будут представлены в Сете 3.

Форма описания заклинаний со времён Сета 1 не претерпела изменений за одним исключением. У некоторых заклинаний есть секция Требований (Requirement). В ней указаны

заклинания, таланты или специализации, которые необходимо иметь персонажу, чтобы выучить заклинание. Например, в числе требований к руне защиты— руна паралича, так что герой должен знать руну парализации, чтобы выучить руну защиты. Герой, который не соответствует требованиям, не может выучить заклинание.

> *Магия существует для того, чтобы служить человеку, а не человек— магии.*
> *Порочны и нечисты души тех,*
> *Кто обратил Его дар*
> *Против Его же детей.*
> *Имя им— Малефикары, проклятые.*
> *Им не найти покоя ни в этом мире, ни в том.*
>
> — *Преображения 1:2*

МАГИЯ КРОВИ

Сет 2 содержит заклинания Магии Крови, доступные лишь магом со специализацией маг крови. Магия Крови считается пятой школой магии. Те, кто имеет специализацию "маг крови", должен вначале войти в режим Магии Крови.

СОЮЗНИКИ И ПРОТИВНИКИ

В описании многих заклинаний упоминаются "союзники" и "противники". Не надо пытаться истолковать эти понятия каким-то особенным образом. Союзники— это те, кто сражается на стороне заклинателя, а враги— те, кто пытается нанести ему урон. Ситуация, когда в битву оказывается вовлечена третья сторона, не являющаяся ни врагами, ни союзниками, возможна, но нетипична, также, как и ситуация, когда кто-то меняет сторону (и, следовательно, статус) посредине боя. В случае запутанных обстоятельств то, кем будет считаться конкретный сражающийся— союзником, врагом или ни тем, ни другим— решает ДМ.

СКЛАДЫВАЮТСЯ ЛИ ЭФФЕКТЫ ЗАКЛИНАНИЙ?

Если только в описании не утверждается обратное, на одну цель в конкретный момент времени не может действовать два или более одинаковых заклинаний, неважно, кто колдует второе— тот же маг, что и первое, или другой. Например, герой, которому заклинание аура мощи даёт бонус атаки +2, не получит увеличение этого бонуса, если это же заклинание на него наложат повторно. Одновременно герой, получивший штраф к атаке -1 от заклинания ошеломление, не может быть ошеломлен этим заклинанием повторно, пока старое не прекратит действовать.

Попытка наложить заклинание на цель, на которую такое же заклинание уже наложено, не имеет никакого эффекта. Это не увеличивает длительность действия заклятия. Это не меняет вообще ничего. Например, маг, на которого уже наложена каменная броня, не может наложить её на себя повторно за пять минут до того, как действие заклинания закончится, чтобы продлить его. Он должен подождать, пока предыдущее волшебство развеется, и только потом наложить чары вновь.

Сказанное выше верно даже тогда, когда цель сумела успешно воспротивиться заклинанию и оно подействовало на неё не в полную силу. Например, на героя, находящегося под неполным воздействием проклятья уязвимости (только штраф к защите), невозможно наложить второе

проклятье уязвимости, чтобы он получил также штрафы к броскам на способности, пока действие первого не закончится.

Конечно же, под запрет о сложении эффектов не попадают заклинания с постоянным воздействием. Например, на героя, здоровье которого восстановлено заклинанием исцеления, может в тот же момент быть наложено другое заклинание Исцеления. У исцеления нет "продолжительности действия"; его эффекты проявляются мгновенно.

Эффекты разных заклинаний могут кумулятивно накладываться друг на друга, если только в описании заклинания не сказано обратное. Например, герою, получивший бонус +1 к Силе от заклинания героическое нападение, ничего не мешает также получить бонус +2 от заклинания аура мощи, и наносить обычной атакой три дополнительных единицы урона.

Если только в описании конкретного заклинания не сказано обратное, нет никакого ограничения на количество попыток наложить одно и то же заклинание на разные цели, даже если его эффекты складываются. Например, маг, окружённый противниками, может накладывать ходячую бомбу каждый раунд, даже если предыдущая цель ещё жива; главная, чтобы новая цель была иная.

Аура Героизма (Heroic Aura)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Защита
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Героическое Нападение
Это заклинание окутывает одну из целей в радиусе 30 ярдов волшебной аурой, которая защищает от атак. Цель получает бонус +2 к Защите до конца сцены.
Вы можете использовать это заклинание на себя. Его эффекты не складываются с заклинаниями, которые повышают вашу Защиту в зависимости от Силы Магии, такими, как Волшебный Щит и Щит Тени.

Аура Мощи (Aura of Might)
Школа Магии: Дух
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 14
Бросок: нет
Требование: Специализация Боевого Мага
Это заклинание наполняет тело цели магической силой, давая ему бонус +2 к урону от всех атак в ближнем бою на 1 минуту.

Болезненная Порча (Affliction Hex)
Школа Магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 7 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 14
Бросок: Магия (Энтропия) vs Сила магии
Требование: Порча Уязвимости

Вы накладываете проклятье на видимую цель, находящуюся не далее чем в 30 ярдах от вас, и всех противников в радиусе 10 ярдов от цели. До конца сцены цель, поражённая порчей недуга, получает штраф -2 ко всем броскам против Силы Магии. Та цель, что совершила удачный бросок на **Магию (Энтропию) против вашей Силы Магии**, получает штраф -1, а её союзников— дополнительные цели— не затрагивает воздействие заклинания. Дополнительные цели тоже могут сделать броски на Магию (Энтропию), чтобы не получит штрафа самим, однако их успех (или неуспех) затрагивает только их самих и никого больше. Эффекты этого заклинания не складываются (см. Складываются ли эффекты заклинаний?), неважно, основной целью был тот, кого оно затронуло, или дополнительной.

Волшебный Щит (Arcane Shield)

Школа Магии: Дух
Тип заклинания: Защита
Мана: 4 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 14
Бросок: нет
Требование: Волшебная Стрела

Вас окутывает аура магической энергии, которая отражает направленные в вас атаки. На один раунд ваша Защита становится равной вашей Силе Магии (10 + Магия + Фокус). Вы можете продлить время действие заклинания: для этого надо потратить 1 очко маны за каждый раунд, на который вы желаете продлить заклинание.

Воодушевление (Invigorate)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 4 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 14
Бросок: нет
Требование: Высасывание маны

От вас расходятся волны маны, подпитывающие ваших союзников. Все союзники, находящиеся в 10 ярдах от вас, получают на 1 SP больше. Для того, чтобы поддерживать это заклинание, вы должны тратить 1 MP в начале каждого вашего хода, в противно случае действие заклинание завершится в этот момент.

Воронка Смерти (Death Syphon)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 7 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Ходячая бомба

Вы вытягиваете энтропическую энергию у расположенных рядом целей, восстанавливая ману. Любое живое существо, которое умирает в 6 ярдах от вас, когда это заклинание действует, даёт вам количество очков маны, равное его Магии (минимум 1). Вы не можете поднять количество манны выше обычного максимума. Воронка Смерти действует количество раундов, равное вашей Магии. Это заклинание и Магия Смерти оказывают противоположные воздействия. Использование одного из них прекращает действие другого.

Воскрешение (Revival)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 14
Бросок: нет
Требование: Специализация Духовного Целителя

Одно ваше прикосновение поставит на ноги павшего. При применении этого заклинания умирающий союзник, соседствующий с вами, немедленно восстанавливает *10 + его Телосложение + ваша Магия* Здоровья. Поскольку умирающие персонажи не могут предпринимать никаких действий, вы не можете использовать это заклинание на себе.

Восстановление (Rejuvenate)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Исцеление

Вы посылаете союзнику, находящемуся не далее 10 ярдов от вас, заряд целительной энергии. Цель сразу же восстанавливает 1к6 Здоровья, и ещё 1к6 в начале каждого хода в течение количества раундов, равного Магии заклинателя.

Групповое исцеление (Group Heal)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 3-9 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Специализация Духовного Целителя

Некоторое количество лиц, не превышающее вашей удвоенной Магии, находящихся не далее 10 ярдов от вас, восстанавливают 1к6 Здоровья за каждые 3 очка маны, которое вы потратите на заклинание (максимум: 3к6 Здоровья за 9 MP). Вы также можете быть одной целей этого заклинания.

Дыба (Wrack)
Школа магии: Кровь
Тип заклинания: Помощь
Мана: 3 MP
Время чтения: Одна минута
Сложность: 13
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии
Требование: Специализация Мага Крови

Вы обвиваете цель, находящуюся не далее 2 ярдов от вас, щупальцами энтропической энергии. Пока вы сохраняете концентрацию, одним усилием воли вы можете причинить цели ужасающую боль. Цель должна сделать бросок на **Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии**, чтобы не выполнить то, что вы от неё требуете— например, не ответить на заданный вопрос. Пытаемая жертва получает штраф -3 ко всем броскам, если пытается упорствовать, однако не получает от этого заклинания никакого урона. В один момент времени вы не можете поддерживать более одного заклинания дыбы.

Дыба— любимое заклинание для допросов, поскольку не наносит физического вреда и не оставляет никаких следов на теле жертвы. Некоторые, правда, могут поранить себя, а другие — слабого телосложения— умереть, если воздействовать на них этим колдовством долго, но при всём при этом дыба гораздо эффективнее и безопаснее других методов пытки. Рассказы об этом заклинании и реальные случаи его использования— одна из причин, по которой люди боятся магов крови и их способностей.

Жир (Grease)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 7 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs Сила Магии
Требование: Волшебный Огонёк

Вы бросаете заклинание в любую точку, находящуюся не далее 30 ярдов от вас, и от неё расползается лужа жирной скользкой грязи радиусом 10 ярдов. Любой, кто ступает на залитую жиром землю, должен сделать успешный бросок на **Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии** или упасть на землю.

Жир, которые создаётся посредством этого заклинания, хорошо горит; любой контакт с огнём заставляет его вспыхнуть, и все, кто находится в зоне действия заклинания, моментально получают 1к6 проникающего урона. Жир горит количество раундов, равное вашей Магии, и все, кто не успел покинуть зону действия заклинания, получают 1к6 урона каждый ход.

Жир, который не был подожжён, держится, пока не будет смыт дождём, либо счищен героями, либо исчезнет в результате схожих обстоятельств.

Кровавая Жертва (Blood Sacrifice)

Школа Магии: Кровь
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 14
Бросок: нет
Требование: Специализация Мага Крови

Вы можете высосать жизненную энергию союзника, находящегося не далее 20 ярдов от вас; вы должны видеть его и он должен быть согласен подвергнуться действию этого заклинания. У союзника непременно должна быть кровь (например, подобный трюк нельзя проделать с големом). Вы получаете 1 очко Здоровья за каждое очко, потерянное вашим союзником, вплоть до 25 очков. Это может убить цель, если Здоровье той опустится до 0. Здоровье она восстанавливает, как обычно.

Кровоточащая рана (Blood Wound)

Школа магии: Кровь
Тип заклинания: Атака
Мана: 8 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 17
Бросок: Телосложение (Выносливость) против Силы Магии
Требование: Специализация Мага Крови

Вы заставляете кровь всех врагов в радиусе 12 ярдов вокруг вас вскипеть, причиняя им ужасную боль. Все цели получают **1к6 + Магия** проникающего урона и должны сделать

бросок на **Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**. Те, кто его проваливает, в свой следующий ход могут сделать только дополнительное действие. Заклинание не действует на цели, у которых нет крови или заменяющих её жидкостей. Например, оно не действует на големов, но действует на диких сильванов— у них есть сок. Иллюзорные и бестелесные существа, такие, как тени и духи пепла, также не повержены действию этого заклинания.

Левитация (Levitate)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: Сила (Мощь) vs Магия (Дух)
Требование: Взрыв Разума

Посредством телекинеза вы передвигаете неподвижные объекты, как будто обладаете невидимой парой рук. Используя левитацию, возьмите значение вашей Магии и распределите вложенные в него очки между Ловкостью и Силой, которые будет «иметь» предмет, которым вы управляете. Ни одна из этих величин не может быть меньше 0. Если значение вашей Магии отрицательное, то обе из них автоматически равны 0.

Вы должны видеть предмет, чтобы перемещать его. Если он исчезает из поля вашего зрения, то действие заклинания заканчивается. Вы не можете левитировать одушевленные и способные передвигаться самостоятельно объекты (в это число входят большинство зверей и персонажи). Вы можете передвигать левитирующий объект со Скоростью, равной вашей Магии*3 (минимум 1). Если вы пытаетесь вырвать предмет из чьих-то рук, то тот, кто его держит, может попытаться сопротивляться этому, сделав встречный бросок **на Силу (Мощь) против Магии (Дух)**. При успехе действие заклинания сразу же прекращается. Для того, чтобы поддерживать заклинание, вы должны расходовать 1 MP в начале каждого хода, иначе оно в этот же момент и заканчивается.

Когда заклинание прочитано, передвижение предмета считается дополнительным действием, если вы только не собираетесь совершать сложных движений вроде атаки оружием, которое левитирует— на это потребуется основное действие. Бонусы к атаке зависят от заданных вами значений Силы и Ловкости (от какого конкретно, зависит от того, каким именно оружием или предметом вы управляете), однако к броску атаки вы прибавляете фокус Духа, а не соответствующего оружия. Большинство предметов наносят такой же урон, как импровизированное оружие. Оружие, если вы владеете этим типом, наносят обычный урон; иначе— урон импровизированного оружия.

Ледяное Оружие (Frost Weapons)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Ледяная хватка

Оружие ближнего боя в руках союзников в радиусе 10 ярдов окутывается ледяной аурой, которая причиняет 2 дополнительных очка приникающего урона с каждым успешным ударом. Ледяная аура держится одну минуту; вы можете продлить действие заклинания, потратив 3 MP за каждую дополнительную минуту, на которую вы ходите его продлить. Это заклинание не портит оружие и может быть наложено на пламенное оружие; но не забывайте, что заморозка наносит проникающий урон.

Магическое очищение (Mana Cleanse)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Защита
Мана: 7 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 17
Бросок: нет
Требование: Высасывание Маны
Вы используете собственную ману, чтобы блокировать способности остальных заклинаний. В течение сцены, если кто-то, находящийся не далее 16 ярдов от вас, совершает любое действие, на которое тратятся очки маны, вы можете его блокировать, отдав такое же количество манны. Например, если маг использует заклинание стоимостью 4 очка маны, вы можете потратить столько же MP, чтобы заклинание не подействовало. Если у вас недостаточно MP для этого действия, то попытка блокировки проваливается. Это заклинание не позволяет узнать, какое заклинание собирается сотворить маг, или сколько MP потребуется, чтобы блокировать его.

Магия Смерти (Death Magic)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 7 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Высасывание жизни
Вы вытягиваете жизненные силы из умирающих, восстанавливая этим свои. Любое живое существо, умершее в радиусе 6 ярдов от вас, если это заклинание активно, даёт вам количество очков Здоровья, равное Телосложению существа (минимум 1). Однако поднять Здоровье выше своего максимума вы не можете. Магия Смерти действует количество раундов, равное вашей Магии. Это заклинание и Воронка Смерти оказывают противоположные воздействия. Использование одного из них прекращает действие другого.

Мастерство Элементов (Elemental Mastery)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Магия Элементов (Мастер)
Вы укрепляете связь с элементальными силами природы. На 1 минуту все заклинания элементов, которые вы используете, будут наносить 2 урона больше. Это включает урон, который наносят зачарованный предметы, вроде пламенеющего или замороженного оружия. Потратив 4 MP, вы можете продлить действие заклинания на 1 минуту.

Молния (Lightning)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 16

Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требование: Шок

С ваших пальцев или набалдашника посоха срывается разряд электричества, который поражает одну цель, находящуюся не далее 30 ярдов от вас. Разряд причиняет 2к6 + Магия проникающего урона. Цель, которая сделала успешный бросок на **Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**, получает только 1к6 + Магия проникающего урона.

Отражающее Поле (Repulsion Field)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Защита
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 16
Бросок: Сила (Мощь) vs Сила Магии
Требование: Силовое Поле

Заклинание окружает вас энергетическим полем, которое отбрасывает врагов. Каждый второй раунд, начиная с того, в котором вы прочитал заклинание, вокруг вас расходятся волны отталкивающей энергии. Враги в радиусе 6 ярдов делают бросок на **Силу (Мощь) против вашей Силы Магии** и в случае провала оказываются отброшены на 4 ярда от вас и сбиты с ног. На поддержку заклинания вы должны тратить 1 MP каждого вашего хода, даже в те раунды, когда силовой волны не возникает. Вы не можете прочитать это заклинание дважды с расчетом на то, что отбрасывающая волна будет возникать каждый раунд.

Память (Memory)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 16
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии
Требование: Взрыв Разума

Вы касаетесь цели, заставляя её забыть нечто или, наоборот, что-то вспомнить. Вы можете стереть из памяти временной промежуток, равный вашей Магии (в часах), однако эта же магия может восстановить память через какой угодно срок. Цель имеет право броска на Волю (Самоконтроль), чтобы избежать потери памяти, но при восстановлении памяти никакого броска не делается.

Сколько воспоминаний потеряно, решает ДМ, но все они должны быть связаны с определённым происшествием, или это должны быть воспоминания о событиях, которые длились не дольше Магии заклинателя (в часах).

Паралич (Paralyze)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 7 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 16
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требование: Слабость

Призрачные щупальца энтропической энергии обвивают противника, находящегося не далее 30 ярдов от вас. Цель, провалившая бросок на **Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**, парализована, и не может двигаться вообще, тогда как успешный

бросок означает, что Скорость цели уменьшается на одну четвёртую (округление в большую сторону). Эти эффекты держатся до конца сцены. Парализованная цель делает бросок в начале своего хода каждый раунд. Парализованный персонаж теряет бонус Ловкости к своей Защите, однако не может быть добит ударом милосердия, если только он не находится без сознания или не умирает.

Пламенное Оружие (Flaming Weapons)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Огненная Вспышка
Оружие ближнего боя в руках союзников в радиусе 10 ярдов окутывает аура пламени, причиняющее дополнительные 1к6 урона при удачной атаке. Пламя горит 1 минуту; вы можете продлить действие заклинания; вы платите 3 MP за каждую минуту, на которую его продляете. Это заклинание не портит оружие и может быть наложено на ледяное оружие.

Придать Форму Земле (Shape Earth)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Магия Созидания (Профессионал)
С помощью этого заклинания вы можете придать какую угодно форму или передвинуть объекты из земли, песка и даже камня. Насколько эффективно вы можете передвигать куски земли, зависит от вашей Магии (которая в таком случае заменяет Силу). Заклинание не заставляет объект левитировать, а просто волочёт его по земле. Вы также вылепить что-то из объекта заклинания, будто он состоит из мягкой глины. ДМ имеет право потребовать бросок на **Магию (Созидание)**, чтобы узнать, насколько красивым получился результат, особенно если вы пытались вылепить мелкие и/или сложные детали. На поддержку заклинания вы должны каждый раунд тратить 1 MP в начале вашего хода. Когда вы прекращаете поддерживать заклинание, объекты, которые были его целью, находятся там, где вы их оставили, снова начиная подчиняться всем физическим законам, включая гравитацию. Камень, из которого вы что-то слепили, обычно сохраняет заданную форму, если только не развалится, не выдержав собственного веса.

Развеивание Магии (Dispel Magic)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 8 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 17
Бросок: Магия (Дух) против Силы Магии
Требование: Щит Заклинания
Вы развеиваете чары, лежащие на цели, находящейся в поле вашего зрения не далее чем в 25 ярдах от вас. Сделайте бросок на вашу **Магию (Дух) против Силы Магии чар, которые пытаетесь развеять**. Успех обозначает, что вы развеяли заклинание. Провал— что снять чары вам оказалось не по силам. Сколько бы заклинаний не лежало на цели, бросок делается

один; таким образом, вы можете развеять одни чары и никак не затронуть другие, чья Сила Магии выше. В случае попытки развеять магический эффект, происходящий не от заклинания, Силу Магии для этого эффекта— то есть то, насколько тяжело его разрушить— определяет ДМ.

Разложение (Decompose)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Помощь
Мана: 5 MP
Время чтения: Минута
Сложность: 12
Бросок: нет
Требование: Магия Энтропии (Профессионал)
После того, как вы наносите на цель заклинания— любой кусок неживой органической материи— волшебную руну, вы ускоряете естественный процесс разложения. Каждая прошедшая секунда "состаривает" предмет на день. Так что через одну минуту предмет будет выглядеть так, будто прошло уже два месяца. Через час— будто прошло десять лет! Это продолжается то тех пор, пока от предмета не останется ничего кроме кучки пыли. Вы можете остановить разложение, нанеся руну сохранности, но, пока вы читаете это заклинание, предмет уже успеет постареть на пару месяцев. Если руна защиты стирается, то ускоренное разложение предмета продолжается. Разложение не может быть остановлено; это постоянный эффект.

Родник (Spring)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 4 MP
Время чтения: Одна минута
Сложность: 13
Бросок: нет
Требование: Магия Созидания (Профессионал)
Вы наносите на камень или землю волшебную руну, и из этого места начинает бить родник, дающий в минуту количество галлонов воды, равное вашей Магии. Вода всегда свежая и чистая, её можно пить. Вода абсолютно материальна и испаряется естественным путём. Если родник возник в углублении, то вскоре оно превратится в небольшой бассейн.
Вы можете остановить родник в любое удобное для вас время. Иначе он бьёт количество часов, равное вашей Магии, прежде чем иссякнуть естественным образом.

Руна Запечатывания (Glyph of Sealing)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 3 MP
Время чтения: 1 минута
Сложность: 11
Бросок: нет
Вы касаетесь любого предмета, которые закрывается— двери, ворота, сундуки— рисуя почти невидимую руну, которая соединяет закрывающиеся створки. Когда Руна Запечатывания наложена, предмет закрывается и может быть открыт только вами, или теми, чьё имя вы назвали, создавая заклинание. Кто-то посторонний может открыть предмет, лишь разрушив его— разломав сундук или вышибив дверь. Руна существует, пока объект не будет открыт, и потом должна быть наложена вновь (если он не был разрушен).

Руна Защиты (Glyph of Warding)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Защита
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Руна Паралича
Рукой или посохом вы рисуете на земле волшебную руну. Все союзники в радиусе 3 ярдов вокруг руны защиты получают бонус +2 к броскам на Волю и Защите против дальнобойных атак, пока находятся в зоне действия руны. Руна существует до конца сцены. В один момент времени вы можете поддерживать число рун защиты, равное вашей Магии, однако их эффекты не складываются.

Руна Сохранности (Glyph of Preservation)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 1 MP
Время чтения: Пять минут
Сложность: 10
Бросок: Нет
Вы наносите на поверхность предмета органического происхождения прозрачную руну. Заклинание останавливает естественную порчу предмета; в течение месяца он остаётся таким же свежим, каким был в тот момент, когда руна была нанесена. Руну можно обновить, пока она ещё действует, продлив таким образом срок её действия на ещё один месяц. Когда она выдыхается, порча предмета продолжается с того момента, в который она была остановлена. Это заклинание используется в основном для "заморозки" пищи и тел умерших (например, которые должны лежать в открытом гробу или которые нужно сохранить для вскрытия) и защиты ценных изделий из дерева, бумаги и кожи.

Силовое Поле (Force Field)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Защита
Мана: 10 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 18
Бросок: нет
Требование: Взрыв Разума
Вы окружаете субъект, который находится не далее чем в 25 ярдах от вас, полем магической силы, которое поглощает весь нанесённый цели урон. Силовое поле существует количество раундов, равное вашей Магии. Всё это время цель заклинания полностью имунна к урону, однако, также не может двигаться с места (силовое поле невозможно передвигать), атаковать в ближнем бою и дальнем, брать или передавать предметы. Заклинания и другие эффекты, которые не наносят урона напрямую, например, ошеломление, высасывание маны, или порча уязвимости, продолжают воздействовать на цель, и колдовать заклинания изнутри поля тоже возможно. Потратив 5 MP, вы можете продлить действие заклинания на один раунд.

Сон-послание (Dream Sending)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 7 MP
Время чтения: Пять минут

Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Магия Духа (профессионал)

Посредством Тени вы посылаете определённому лицу, с которым должны быть знакомы, сон. Когда это лицо заснёт, оно увидит посланный вами сон. Вы можете описать основные события сна, включая беседы, но вы не можете знать, как на самом деле прореагирует на них лицо. Вы можете использовать сон-послание для того, чтобы послать сообщение или сообщить важную информацию, или же создать образ, который должен затронуть эмоции цели.

В общих чертах продолжительность сна-послания не должна превышать часа. Хотя сон может повлиять на действия цели в реальной жизни (например, он может быть принят за знамение, или дать какую-то информацию), он не оказывает прямого влияния на волю или разум адресата.

Сон-послание не сработает на тех существах, которые не видят снов (например, на гномах или Усмирённых).

Ужас (Horror)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 8 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 17
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии
Требование: Ошеломление

Вы сковываете волю одного существа находящегося в поле вашего зрения и не далее 20 ярдов от вас всепоглощающим ужасом. Пока она не сделает успешный бросок на **Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии**, она не может предпринимать никаких действий, кроме как трястись от страха. Если цель проваливает бросок, то она получает возможность делать новые в начале каждого из последующих ходов.

Укрытие (Shelter)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Помощь
Мана: 2 MP
Время чтения: Одна минута
Сложность: 12
Бросок: нет
Требование: Магия Элементов (Новичок)

Нарисованная на земле рукой или посохом руна создаёт слабо мерцающий купол около шести ярдов в ширину и трёх— в высоту. Под куполом, вне зависимости от погоды снаружи, тепло и сухо. Дождь, снег, и другие осадки (включая падающие листья, пепел и снег) внутрь не попадают, однако свежий воздух проникает внутрь без затруднений, а дым— например, от лагерного костра— выходят наружу. Для защиты в бою барьер укрытия, однако, непригоден. Вы можете изменять силу освещения внутри купола от сумрака (чуть темнее, чем снаружи) до света, по яркости равного фонарю.

Укрытие существует 12 часов, но вы можете развеять его раньше. В один момент времени вы можете поддерживать только одно укрытие.

Управление Ветром (Wind Weaving)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Помощь

Мана: 5 MP
Время чтения: Одна минута
Сложность: 14
Бросок: нет
Требование: Магия Элементов (Новичок)

Это заклинание заставляет ветер дуть в ту сторону, в какую вы пожелаете, с силой вплоть до сильных порывов, способных задувать свечи и другие небольшие огоньки, и разбрасывать лёгкие предметы вроде листьев или бумажек. Вы можете поддерживать ветер в течение часа, но сильное изменение него направления или скорости требует основного действия.

Это заклинание частенько применяется для того, чтобы передвигать парусные суда, не полагаясь на капризы погоды, и останавливать ураганы, последствия которых могут быть разрушительны.

Управление Погодой (Weather Weaving)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Помощь
Мана: 8 MP
Время чтения: Один час
Сложность: 16
Бросок: нет
Требование: Магия Элементов (Мастер)

Вы можете создать нужный вам погодный эффект, или изменить имеющийся, на участке радиусом в милях, равным вашей Магии. Вы выбираете любую возможную для этого времени года погоду (например, вы не можете устроить снегопад в середине лета или дождь в пустыне). Погода изменяется в течение восьми часов после того, как заклинание было прочитано, что ограничивает изменения, которые могут быть произведены. В зависимости от ваших желаний, может потеплеть или похолодать на 20 градусов; пойти снег или дождь, или, наоборот, прекратить идти; небо— затянуться облаками, или, наоборот, проясниться.

Многократное прочтение этого заклинания (и многократный расход маны) в течение нескольких дней подряд могут сделать заклинание более действенным, а погодные изменения— более значительными. Заметьте, вы не можете контролировать погоду, которую создали. Вы можете лишь задать изменения в нужном вам направлении, а далее события будут развиваться естественным путём.

Хранитель Жизни (Life Ward)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 5 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 16
Бросок: нет
Требование: Специализация Духовного Целителя

Вы накладываете магическую защиту на одного из союзников, расположенного не дальше 6 ярдов от вас. Когда Здоровье этого союзника падает ниже 10, немедленно восстанавливается 2к6 единиц Здоровья. Хранитель Жизни срабатывает только один раз после того, как

наложен, и развеивается к концу сцены, если не подействовал. На героя в один момент времени не может быть наложено больше одного Хранителя.

Щит Тени (Fade Shield)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Защита
Мана: 6 MP
Время чтения: Основное действие
Сложность: 15
Бросок: нет
Требование: Волшебный Щит
Вы частично переноситесь в тень, получая таким образом волшебную защиту. На одну минуту ваша Сила Магии повышается на 2, а ваша Защита становится равной вашей Силе Магии. Вы можете продлить действие заклинания; вы платите 2 MP за каждую минуту, на которую его продляете.

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Переводчик: Nalia Корректор: Cornelius

ГЛАВА ШЕСТАЯ

ИГРА

К данному моменту у вас за плечами, должно быть, уже большой опыт игры в *Dragon Age RPG*. Без сомнения, вы довольно-таки хорошо знаете основные правила, равно и как сражаться, особенно вашими любимыми персонажами. Возможно, вы даже попробовали себя в роли Мастера.

Эта глава расширяет и углубляет тематику *Главы Шестой: Игра* Сета 1. Сет 1 ограничился лишь общими советами насчёт отыгрыша; эта глава даст информацию, которая, позволит вам играть и отыгрывать роль на более высоком уровне и помогать ДМу. Далее будет рассказано о паре новых возможностей в бою, которыми ваш персонаж может воспользоваться в необычных или особых ситуациях. В главе представлены несколько новых боевых приёмов, которые дадут вам больше пространства для тактического манёвра и позволят нанести ненавистным врагам воистину чудовищный урон. И, наконец, будет рассказано о двух новых типах приёмов– исследовательских и социальных – что позволит достичь невероятных успехов не только на поле боя, но и в другие моменты игры *Dragon Age*.

Все рассказы сходятся в одном: в какой-то момент Чёрный Лис исчез– он и его товарищи-приключенцы отправились в чащу Леса Арлатан (Arlathan Forest), чтобы найти ушедший под землю город эльфов, и так и не вернулись назад. По свету гуляет множество историй о том, что случилось с ними в лесу, и о том, как им однажды удастся спастись.

- Из Приключений Чёрного Лиса, Гастон Геррольт, 9:11 Век Дракона

СОВЕРШЕНСТВУЙТЕ ОТЫГРЫШ

Если вы, начав играть *Dragon Age RPG*, впервые столкнулись с необходимостью отыгрыша, какой необходим во время настольных играх, то сначала, должно быть, чувствовали себя довольно растерянными. Мы надеемся, что к данному моменту вы уже освоились, и не испытываете никаких трудностей с тем, чтобы следить за изменением характеристик, повышением уровня персонажа, с бросками и остальной игровой рутиной.

Свой отыгрыш, тем не менее, вы можете совершенствовать бесконечно, как и любое другое умение. В этом разделе даётся несколько советов, которые помогут вашей компании получать ещё больше удовольствия от игры.

ОТЫГРЫВАЙТЕ РОЛЬ

Одно из преимуществ настольной РПГ перед РПГ на компьютере, или игре с миниатюрами, или чем-то другим в этом роде – возможность создать в игровом мире своё альтер-эго, личность глубокую и многостороннюю. Вы можете обожать тактические или игромеханические аспекты *Dragon Age RPG*, однако не отворачивайтесь от возможности наделить своего Игрового Персонажа интересным характером.

Создание личности героя РПГ– искусство; и придумать правдоподобного персонажа для короткой истории или героя с глубокой душевной драмой– совсем не то же самое, что «раскидывать статы» всесильной аватары в компьютерной РПГ. Абзацы ниже предназначены для того, чтобы указать вам, в каком направлении стоит двигаться.

Во-первых, вам очень поможет, если вы будите «жирно» подчёркивать особенности характера вашего персонажа. Выделите одну или пару его характерных черт, и делайте на них акцент на протяжении игры. Если ваш герой отважен, пусть в игре его отвага переходит все границы. Если ваш герой склонен к самопожертвованию, то жертвуйте большим, чем мог бы пожертвовать человек в реальном мире. Если ваш герой жаден... ну, вы поняли принцип. А всё потому, что за игровым столом происходит множество разных вещей, и остальные игроки– не говоря уже о ДМе, у которого всегда дел по горло– просто не заметят черты характера вашего персонажа, если вы не будите подавать их с должной резкостью. Конечно, вы не хотите сделать вашего персонажа карикатурой– но плоский и бледный герой ничуть не лучше.

Во-вторых, придумайте, чего желают ваши герои, и идите к заданной цели. Цели и связи, которые нужно продумывать при создании персонажа– попытка дать вам толчок в нужном направлении. Если компания даёт вам такую возможность, увеличивайте амбиции вашего персонажа или ставьте новые задачи– равно как и в том случае, если цель достигнута (особенно если это была цель ближнего прицела). Это поможет вам не терять связь с персонажем, и одновременно, что тоже важно, поможет ДМу развивать историю в интересных вам направлениях. Не ждите, пока ДМ скажем вам, что ваш персонаж должен захотеть в следующий момент. Берите инициативу в свои руки.

В-третьих, избегайте ставить задачи, которые противоречат задачам остальной партии. Или, если вы создали вечно ни с чем не согласного мизантропа, найдите способ избавить товарищей от своего ворчания по поводу; на худой конец, попридержите претензии, пока у всех у вас имеется какая-то глобальная проблема. В Тедасе полно опасностей и без конфликтов внутри партии, выходящих за рамки дружеских подначек или показного профессионального соперничества.

И, наконец– развивайтесь. Если какая-то черта вашего персонажа не позволяет вам получать удовольствие, измените её. Если вы придумаете причину этого, которая органично впишется в историю, – великолепно, но вовсе не обязательно. Или, если вам совсем уж не нравится персонаж, скажите об этом ДМа, отправьте старого героя на покой, а себе создайте нового.

КАК ВВОДИТЬ НОВЫЕ ПРАВИЛА

Как вы, должно быть, заметили, когда начали играть в *Dragon Age*, лучший способ усвоить

новую информацию и правила– сразу опробовать их на деле, начав компанию. Это верно и сейчас. Лучший способ ознакомиться с представленными в этой главе новыми правилами и модификациями старых, – просто начать их использовать. Не мучайтесь, пытаясь заучить их наизусть. Просто начинайте их использовать.
Если вы столкнулись с трудностями в применении какого-то из новых правил, и теряетесь, поскольку оно работает не так, как вы ожидали, ДМ должен быстро решить исход ситуации и продолжить игру. Потом, после того, как игровая сессия подойдёт к концу и страсти остынут, все заинтересованные могут обсудить возникшие затруднения. Вы можете понять, что сделали не так, или, если правило вам ну совсем не понравилось, предложить в дальнейшем использовать «домашнее правило» – *хоумрул*. Игра должна идти своим чередом, спорить насчёт правил будете потом.

ИГРА НЕ ДОЛЖНА ТЕРЯТЬ ТЕМП

Только так, и не иначе: самая скучная часть игры– это паузы, когда вы ждёте своего хода, чтобы сделать что-то. А лучший способ сделать так, чтобы было весело всем– делать всё, чтобы игра не останавливалась.
Этому способствует в первую очередь элементарное уважение к чувствам других игроков и соблюдение простых правил вежливости. Например, не вставайте и не уходите за напитками или в туалет, когда пришёл ваш черёд ходить, не заставляя, таким образом, всех остальных ожидать вас. Не тратьте чужое время на долгую дискуссию с ДМом насчёт толкования какого-то аспекта правил, который сейчас не так уж важен. Не смотрите телевизор или не разговаривайте по телефону, когда все остальные играют. Элементарное уважение. Элементарная вежливость.

Это очевидные вещи, но также вы можете принять и другие меры, чтобы игра двигалась вперёд и остальные не скучали. Например, продумывайте ваши дальнейшие действия до того, как ДМ обратится к вам с вопросом, что вы собираетесь сделать. Одновременно вам стоит (конечно же) внимательно следить, за тем, что делают другие ИП, однако это не значит, что вам не нужно продумывать собственное поведение.

Другая вещь, которую вы можете сделать, – подсказывать «застрявшему» игроку, которые не знает, что ему делать. Если вашему боевому товарищу совет придётся по душе, игра сдвинется с мёртвой точки и продолжится вновь. А если нет, возможно, это натолкнёт его на какие-то мысли. Однако что вам точно не следует делать, так это пытаться управлять персонажем другого игрока. Это просто раздражает. Не забывайте о том, что даёте «советы», а не «указания», и вам будет нетрудно найти нужный тон.

И, наконец, не забывайте, что пока ваш герой в центре внимания, прока вы действуете и бросаете кости, остальные предаются вынужденному безделью. Чтобы они не скучали, старайтесь описывать свои действия захватывающе и весело. Это поможет вовлечь их в действо. Если это удастся, никто не будет зевать, пока вы делаете заявку– может быть и так, они вообще не почувствуют паузы. Однако также не стоит рисоваться излишне долго. Сделайте, что должны и уступите дорогу другому игроку.

ПОДДЕРЖИВАЙТЕ ПАРТИЮ

В основе *Dragon Age RPG* лежит допущение, что вся партия на равных обдумывает и участвует в приключениях. Пусть ваш герой будет иногда становится, в прямом или переносном значении, во главе партии, командная игра предполагает, что нельзя всегда находиться в центре внимания.

Когда персонажи остальных игроков начинают заниматься своими делами, вносите свой вклад, поддерживая их. Если в какой-то части приключения сюжет крутится вокруг магического исследования, а вы играете воином, то никто не запрещает вам принимать участие, собирая нужные партийному магу материалы, или просто охраняя его, когда он сосредоточен на ритуале.

Держите в голове, что ваша партия– это команда, а не просто кучка героев, каждый из которых сам по себе. Будьте готовы порой играть второстепенную роль, сводящуюся к поддержке других. Поступая так, вы будите побуждать остальных игроков поддерживать вашего героя, когда он выйдет на первый план.

ИГРОК ПРОТИВ ПЕРСОНАЖА

Игроки– не то же самое, что их персонажи. Это настолько очевидная вещь, что о ней даже говорить не стоит. Несмотря на это, порой между игроками на почве поступков их Игровых Персонажей могут возникать конфликты. Чтобы избежать проблем, возникающих из-за разницы между персонажем и игроком, необходимо просто помнить о том, что эта разница существует.

Не забывайте, что вы можете играть за персонажа с неприятным– или даже откровенно гнусным– характером, сами при этом гнусным типом не являясь (вы и не должны становиться таковым!). Ваш шутник-разбойник может не любить невозмутимого воина за его стоический взгляд на жизнь, однако не обязательно так же относиться и к игроку, который играет этим воином. Пусть даже между характером самого игрока и его персонажа разница микроскопическая, они остаются абсолютно разными личностями.

Лучший показатель того, что вы зашли слишком далеко– вы заметили, что другой игрок прекращает получать удовольствие от игры. Если всем по-прежнему весело и интересно, всё хорошо. Если же видите, что кто-то получает от игры что угодно, только не удовольствие, попытайтесь исправить ситуацию. Вам вовсе не обязательно останавливать игру, чтобы игроки могли поговорить по душам между собой. Если вы можете быстро всё уладить, отложив разговор на потом, когда игровая сессия закончится, – сделайте это.

Продолжая развивать эту тему, мы коснёмся более тонкого, но тоже способного вылиться в бурные дискуссии момента: не надо гадать на кофейной гуще о тех или иных душевных качествах персонажа и предполагать связь с личностью реального игрока. Отыгрыш в ролевых играх– это чистой воды эскапизм, а не психотерапия или гадание.

ПОМОГАЙТЕ МАСТЕРУ

У мастера игры по *Dragon Age* всегда дел по горло. Он должен много трудиться, чтобы подготовить игру, ещё до того, как придут игроки, а за игровым столом они управляют действиями всех врагов, всех НИПов, да и вообще всем миром Тедаса, тогда как ваши заботы ограничиваются одним персонажем– ну, может ещё, лошадью или собакой.

Есть много способов незаметно и неявно выразить свою признательность мастеру и поспособствовать тому, чтобы игра шла гладко. Делайте копию своего листа персонажа каждую неделю и отдавайте её ДМу, даже если он не просил об этом. Когда идёте зачем-то к холодильнику, принесите ему попить. Во время боя предложите следить за очерёдностью ходов– противников в том числе– сняв это бремя с плеч ДМа. И, что самое важное, не спорьте с ДМом, если не согласны его решениями. Если уж очень нужно, выскажите своим возражения кратко и быстро, и если он не согласится с вами, смиритесь с его решением, которое обсудите после игры.

Вам также не стоит забывать, что в большинстве компаний именно ДМ покупает книги правил, благодаря чему все, собственно, и получают возможность наслаждаться игрой. Никто не требует от вас, чтобы вы мастера поддерживали материально– ему ничего не нужно, кроме слов благодарности; нам вообще один раз встретился ДМ, который весьма неодобрительно отнёсся к игроку, попробовавшему отдать часть денег за купленную пиццу.

И снова: элементарное уважение, элементарная вежливость. Игры не настолько уж отличаются от обычной жизни.

СЛОЖЕНИЕ ЭФФЕКТОВ

Как мы не устаём повторять на протяжении всей *Dragon Age RPG*, эффекты различных талантов, умений, заклинаний, приёмов, снаряжения и тому подобного складываются, если дают бонус к одному и тому же броску или параметру; однако если несколько эффектов происходят из одного и того же источника, сложения не происходит.

Например, удар в спину, умение разбойника, при успешном использовании дополнительно наносит 1к6 урона; также герой, на которого наложено заклинание ледяное оружие, наносит дополнительно 2 единицы проникающего урона. Таким образом, разбойник, использующий указанный приём и находящийся под действием указанного заклинания, удачной атакой причинит 1к6+2 дополнительного урона, что является суммой обоих эффектов.

И пример обратного: возьмём того же самого разбойник, но в компании двух союзников, каждый из которых– со специализацией Витязя, и каждый из которых находится не далее 8 ярдах от разбойника. В один прекрасный момент оба переходят в режим Сплочения. Эффект этого таланта уровня профессионала даёт бонус +1 к Защите союзников. Но, поскольку оба эти эффекта происходят от одного таланта, то они не складываются (в результате чего разбойник получил бы +2 к Защите). Таким образом, бонус к Защите, который получает разбойник, равен +1.

На странице __ этой книги вы найдёте более детальное рассмотрение этого правила относительно к заклинаниям. Если какой-то особый талант, умение, заклинание, приём или предмет снаряжения являются исключением из правил, на это будет недвусмысленно указано.

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

О действиях – как основных, так дополнительных– было достаточно много рассказано в Сете 1, где они были распределены по блокам, что позволяло героям делать на поле боя едва ли не всё, что пожелают: можно было образовать множество комбинаций из основных и дополнительных действий.

Несмотря на это, сложные битвы могут подчас потребовать очень специфической тактики. Хотя приёмы дают возможность достичь каких-то особенных целей, они непредсказуемы– ты никогда не знаешь, когда у тебя появятся очки приёмов– и поэтому стратегию, построенную на них, продумать трудно.

Новые основные и дополнительные действия, перечисленные ниже, доступны любым персонажам, также как и действия, описанные в Сете 1. Они дают сражающимся возможность включить в свою боевую стратегию несколько новых элементов.

НОВЫЕ ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Решительная атака (All-out Attack): Вы атакуете противника, с которым соседствуете, в ближнем бою, обрушивая на него такой сильный удар, какой только можете, хотя это идёт в ущерб вашей способность парировать удары. В случае попадания вы наносите на 1 больше урона, но в любом случае до вашего следующего хода получаете -1 к Защите.

НОВЫЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Защитная стойка (Guard Up): Вы используете свои умения, чтобы найти баланс между атакой и защитой. Добавьте +1 или +2 (по вашему выбору) к Защите до конца раунда. Однако одновременно вы получаете аналогичный штраф ко всем броскам, которые сделаете, в том числе и встречным, тоже до конца раунда (в этом– ключевая разница между действием Защитная стойка и Защита. Защитная стойка действует до конца раунда, тогда как Защита– до вашего хода в следующем раунде). Если вы собираетесь использовать это дополнительное действие, то должны использовать его прежде любого основного действия.

Преследование (Press the Attack): Вы готовы преследовать противника, если он отступит или обратится в бегство. Когда используете это действие, выберите противника, с которым соседствуете. До начала следующего хода, если этот противник отступает, вы можете преодолеть расстояние в ярдах, равное вашей Скорости, чтобы его догнать. Это случается сразу после передвижения противника, до того, как он успеет что-либо сделать. Однако вы можете использовать это действие только на том противнике, с которым вы уже находитесь в ближнем бою в данном раунде (не важно, сумели вы нанести ему урон или нет). Отнюдь не обязательно, что при использовании этого действия вы догоните противника– если вы недостаточно быстры, то просто преодолеваете максимальное расстояние, какое можете, прежде чем остановитесь. При желании вы также можете не совершать движения, когда ваш враг побежит, или совершить лишь его часть.

Устоять (Stand Firm): Вы крепко упираетесь ногами в землю, так что ничто не может вас сдвинуть с места. До начала следующего хода любой противник, который использует приёмы Рывка или Сбить с Ног, провалится, если не выиграет встречный бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы (Мощь) или Ловкости (Акробатика). Этот бросок совершается уже после того, как противник потратит свои очки приёмов, которые пропадают, если вы выиграете бросок. Противник, использующий Рывок более одного раза (пытающийся переместить вас на большее, нежели 2 ярда, расстояние), делает один бросок на весь приём.

НОВЫЕ ПРИЁМЫ

Способность героев и их противников использовать приёмы превращает битвы в более волнующее действо. Таблица **Новые Стандартные Боевые Приёмы**, представленная ниже,

содержит новые боевые приёмы, которые может использовать любой персонаж при наличии у него необходимого количества SP. Как и в случае с приёмами, описанными в первом сете, их стоимость может уменьшаться благодаря классовым умениям– или специфическим способностям монстров.

НОВЫЕ СТАНДАРТНЫЕ БОЕВЫЕ ПРИЁМЫ	
SP	**Приём**
1	***Быть Настороже (Stay Aware):*** Вы тратите время на то, чтобы оглядеться и понять, что происходит вокруг. Сделайте бросок на Восприятие с любым фокусом, который выберите, против сложности 11. Если бросок успешный, ДМ обрисовывает ситуацию на поле боя, особенно какие-то детали, ускользнувшие от вашего внимания, или даёт вам бонус +1 к следующему броску, который вы сделаете. Этот бонус не складывается ни с одним другим бонусом, кроме бонуса фокуса, и должен прибавляться к следующему броску, который вы сделаете (даже если это встречный бросок при попытке воспротивиться какому-то действию противника), и вы теряете данный бонус, если не использовали до того, как снова настанет ваш черёд ходить.
2	***Насмешка (Taunt):*** Вы оскорбляете или отвлекаете одного из противников, находящихся не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на **ваше Общение (Обман) против Воли (Самоконтроль) цели**. Если вы выигрываете, цель получает штраф -1 к броскам атаки и заклинаний в свой следующий ход.
2	***Угроза (Threaten):*** Вы принимаете угрожающую позу, бросая вызов противнику, находящегося не далее 10 ярдов от вас. Вы должны сделать встречный бросок на **вашу Силу (Запугивание) против Воли (Самоконтроль) цели**. Если вы выиграли, он должен на следующий ход атаковать именно вас любым способом (заклинанием, атакой дальнего или ближнего боя, и т.д.).
5	***Смертельный удар (Lethal Blow):*** Ваша атака причиняет дополнительные 2к6 урона.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ И СОЦИАЛЬНЫЕ ПРИЁМЫ (EXPLORATION AND ROLEPLAYING STUNTS)

Использование приёмов боя и колдовства должны сделать игру в *Dragon Age* более весёлой. Приёмы помогут вам почувствовать себя настоящими героям, и выбирать то поведение, которое пожелаете.

Этот раздел расширяет сферу использования приёмов, выводя их за пределы боя, и рассказывает о двух новых типах приёмов: социальных и исследовательских. То, что типы приёмов соответствуют трём типам сцен – боевым, исследовательским, социальным– не случайное совпадение. Теперь, когда рассказано о двух оставшихся типах приёмов, эта система приняла полностью завершённый вид.

Система получения и использования очков приёмов в случае исследовательских и социальных приёмов точно такая же, как и при боевых приёмах. Если вы сделали успешный бросок и на двух и более кубиках выпали одинаковые числа, вы можете использовать приём или несколько, чтобы получить дополнительные преимущества в добавление к успеху. Вы получаете количество очков приёмов, равное значению Кубика Дракона, и должны сразу же

потратить их на приёмы.

Точно так же, как и в случае боевых приёмов, вы можете использовать каждый из них только один раз за ход, если в описании не указано обратное; точно так же вы можете расписать в красках, что делал ваш герой; и точно так же вы можете использовать эти приёмы в таком порядке, в каком пожелаете.

Исследовательские и социальные приёмы, доступные всем, перечислены в таблицах **Стандартных Исследовательских Приёмов** и **Стандартных Социальных Приёмов**. Как и в случае боевых приёмов, специфические приёмы, доступные только определенным классам, монстрам, или в определённых ситуациях, будут описаны в соответствующих разделах.

Социальные приёмы должны соответствовать ситуации, в которой вы их используете. Вы не можете, когда ваш персонаж угрожает кому-то и делает **бросок на Общение (Запугивание)**, заявить, что вы обернули всё шуткой (использовав приём *Шутка*). Или, на худой конец, вы должны придумать очень правдоподобное объяснение, почему такое возможно.

ДМ должен понимать, что исследовательские и социальные приёмы требуют быстрого и оперативного принятия решений в куда большей степени, нежели боевые. Причина этого в том, что для обыгрывания ситуаций вне боя не существует строгих правил, определяющих то, как поступают персонажи, как они реагируют на провокацию, какую репутацию имеют и т.д. Если смотреть под таким углом, исследовательские и социальные приёмы не привносят в социальные и исследовательские сцены ничего нового, – однако они делают игру немного более гибкой и открытой, чем ту, где нет этого элемента неожиданности– однако от ДМа это также требует гибкости и способности импровизировать.

Чтобы игра не тормозила из-за того, что ДМу постоянно приходится принимать мелкие решения касательно небоевых приёмов, ДМ всегда может сказать, что за это вот действие вы не получаете очков приёмов, и даже не назвать причину этого. Он также может сказать, что очки приёмов, полученные за бросок боевого действия, не могут быть потрачены на

исследовательское и ролевое действие (хотя хороший ДМ "отбирает" уже полученные очки приёмов очень редко; обычно лучше дать игрокам получить удовольствие от игры).

И, наконец, ДМ должен чётко понимать, что, когда игрок использует исследовательские приёмы, ему— ДМу— вовсе не требуется придумывать какие-то новые детали игры, которых до этого не было, и спешно добавлять их в сюжет. Например, если в сцене нет ничего нового, что мог бы узнать персонаж, использовавший приём *Это интересно*, ДМ не обязан давать какие-то дополнительные сведения только для того, чтобы использование приёма не пропало зря.

КАКИЕ ПРИЁМЫ Я МОГУ ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Теперь, с появлением исследовательских и социальных приёмов, вы можете получать очки за любой бросок. Тем не менее, вне боя границы между тем или иным видом броска или сцены размываются.

Обычно– если только ДМ не скажет обратное– вы можете использовать очки приёмов любого броска на любой тип приёма. Чаще всего вы будите использовать исследовательские приёмы, когда проводите научные изыскания, социальные– когда общаетесь с НИПами, поскольку именно в этих случаях они максимально полезны, однако никто не запрещает вам сделать наоборот. Вы даже можете использовать исследовательские и социальные приёмы во время боя (или боевые– вне боя, хотя после этого бой наверняка начнётся).

Итак, сейчас у вас имеются боевые, исследовательские и социальные приёмы, соответствующие боевым, исследовательским и социальным сценам, однако это не ограничивает область их применения– боевых приёмов боями и т.п. Например, если социальная сцена оборачивается дракой, вы будите использовать боевые приёмы; если в разгар исследовательской сцены вам понадобилось найти важного НИПа, то социальные приёмы помогут вам выманить его из укрытия. Если ДМ решил, что это правило работает как-то по другому, то должен позаботиться о том, чтобы между сценами были чёткие границы, иначе всё приключение превратится в винегрет.

ЗАМЕЧАНИЯ О ПРИЁМАХ И ЗАПРЕТЫ НА БРОСКИ

Поскольку мы ввели исследовательские и социальные приёмы, необходимо прояснить и вновь повторить некоторые правила, а также ввести пару новых.

- Вы можете сделать бросок только если это потребует ДМ. Поскольку некоторые из новых приёмов помогают достичь большого успеха, возникает соблазн делать броски как можно чаще, надеясь получить очки приёмов. В тех случаях, когда ясно, что бросок совершается только ради этого, особенно когда поставленная задача проста и будет достигнута в любом случае, ДМ имеет право не позволить вам броска, просто сообщим, что ваше действие увенчалось успехом.

- В большинстве случаев игроки не знают сложности, против которой они делают бросок. Они просто бросают кубики, подсчитывают результат и говорят его ДМу. Новые правила, касающиеся исследовательских и социальных приёмов, никак не изменяют это обстоятельство– сложность по-прежнему остаётся неизвестной для игрока.

- В описании некоторых новых приёмов упоминается «цель вашего броска». Под ней может иметься в виду как предмет, так и человек, которые вы ищите, так и НИП, с

которым взаимодействует персонаж, так и что-то ещё такого же рода. Если делается встречный бросок, то целью всегда будет противоположная сторона. Какая у броска цель, будет ясно всегда, а в противном случае это должен уточнить ДМ. И запомните, что «ясно всегда» может относится только к ДМу, но никак не к игроку. Это касается большинства бросков на Восприятие.

- В описаниях некоторых приёмов сказано, что их действие продолжается «*пока не изменятся время или место действия*». Это значит, что эффект длится, пока не пройдёт значительный отрезок игрового времени, или не изменится место действия игры. Как правило, этот отрезок приблизительно равен сцене– но мы называем его «отрезком» для игроков, которые, в отличие от ДМа, не озабочены тем, когда заканчивается одна сцена и начинается вторая. Заметьте, когда ДМ переключает внимание с одной группы игроков на другую, персонажи которых действуют в совершенно другом месте– подобный приём используется, чтобы сделать игру более драматичной и волнующей– это не считается изменением времени и/или места. Это просто техника ведения игры.

- Во избежание затруднений специально отметим, что социальные приёмы, как и все остальные, могут иметь своей целью Игровых Персонажей.

Не забывайте, что все эти приёмы доступны и мастерским НИПам. Честная игра подразумевает равные возможности. Тем не менее, возможно, это будет очень неприятно, когда герой, из-за того, что НИП применил социальный приём, действует не так, как того хотел игрок. В таких случаях ДМ должен действовать обдуманно, а игрокам стоит посмотреть на происходящее с другой стороны— разве не здорово, что их персонажи эмоционально реагируют на тех, с кем общаются, пусть даже не обязательно так, как они— игроки— выбирали. И опять: как именно будет отыгрываться та или иная ситуация, решает прежде всего ДМ.

ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ПРИЁМЫ	
SP	***Приём***
1	***Преимущество позиции (Advantageous Positioning):*** Ваша позиция дала вам преимущество: вы обнаружили нечто, находясь на два ярда дальше от того места, откуда бы вы разглядели это нечто в обычных условьях (последнее зависит от объекта броска). Вы можете подождать, пока ДМ не опишет, что же такое вы увидели, и только после этого указать точную позицию, где находитесь. Этот приём можно использовать многократно, пока есть очки приёмов.
2	***Эффективный поиск (Efficient Search):*** Если на действие, соответствующее броску, расходуются какие-то ресурсы, то вы затрачиваете их вдвое меньше, чем в обычных обстоятельствах.
2	***Быстрый поиск (Speedy Search):*** Вы тратите на действие вдвое меньше времени, чем в обычных обстоятельствах.
3	***Это интересно (That Makes Me Wonder):*** Вы можете сделать ещё один **бросок на Восприятие**, потратив на это соответствующе время и ресурсы, чтобы узнать больше информации об объекте броска или том, что вас окружает. Этот бросок может иметь иной фокус, нежели первый, однако, если на двух и более кубиках выпадут одинаковые числа, вы не получаете очков приёмов. Действия, соответствующие этим двум броскам, происходят одновременно, а не друг за другом. Если никаких дополнительных сведений узнать невозможно, приём потрачен зря; однако ДМ не должен предупреждать вас заранее, можно ли получить какую-то дополнительную информацию, или же уже нет.
3	***Предмет внимания (The Object of your Attention):*** Вы получаете бонус +1 на все

	броски, связанные с дальнейшим исследованием цели, пока не изменятся время или место действия.
4	***Всё под контролем (The Upper Hand):*** Если через небольшое время после удачного исследования начинается сражение, вы получаете +3 к своему броску инициативы.
4	***Находчивость (Resources at Hand):*** Выберите фокус, которого у вас нет и который соответствует способности, на какую делался бросок. До того, как изменятся время или место действия, считается, что этот фокус у вас есть. ДМ может потребовать объяснения, каким образом обстоятельства дают вам такое преимущество, и, если аргументация не удовлетворит его, отказать в бонусе.
4	***С блеском (With a Flourish):*** Ваше блестящее выполнение задачи впечатляет на тех, кто имел возможность это лицезреть. Вы получаете бонус +1 ко встречным броскам против тех, кого восхитило ваше мастерство, пока не изменятся время или место действия.

СОЦИАЛЬНЫЕ ПРИЁМЫ	
SP	***Приём***
1	***Меткое словцо (Bon Mot):*** Вы заканчиваете своё действие удачной фразой, которая трогает тех, кто вас слышал, до глубины души. Если вы не можете её придумать, это быстренько делают за вас ДМ или другие игроки, а вы принимаете один из их вариантов. Вполне возможно, что эта фраза, в добру или к худу, станет крылатой.
2	***И ещё (And Another Thing):*** Вам удаётся вставить в беседу дополнительный аргумент или выпад, если специфика действия это позволяет. Если возможно, вы делаете дополнительный бросок как часть действия, прежде чем остальные получили право на ответ или возражение или какие-то броски.
2	***Управлять толпой (Sway the Crowd):*** Ваши усилия, направленные на то, чтобы установить контакт, были столь успешны, что коснулись всех людей вокруг; эффект удачного броска распространяется на, не считая вашей цели, одно дополнительное лицо на ваш выбор. Вы можете использовать этот приём несколько раз за один бросок. Однако если бросок, который вы делали, был встречным, вы не можете распространить его эффект на того, чья *способность* + *фокус*, на которые производился бросок, были больше, чем у первоначальной цели.
3	***Ошеломлённое молчание (Stunned Silence):*** Вы столь впечатлили слушателей, что все свидетели вашего выступления теряют дар речи и не могут ничего говорить по крайней мере один раунд. Вне боя молчание продолжается самое меньшее до того, как ваш герой использует какое-то иное действие.
3	***Шутка (Jest):*** Вы бросаете фразу, или корчите рожу, или делаете ещё что-то, что вызывает у присутствующих взрыв хохота или по крайней мере сдержанные смешки. Любой НИП, который пытается удержаться от смеха, должен сделать **бросок на Волю (Самоконтроль)** против сложности 11, исключая тех, кого вы задели своей шуткой (последнее решает ДМ).
4	***Флирт (Flirt):*** Выберите одного из присутствующих и сразу же сделайте встречный **бросок на Общение (Соблазнение) против Воли (Самоконтроль)**. Если вы выиграли, этот персонаж очарован вами (конечно, учитывается то, какой пол он предпочитает). Какое это значение имеет в данный момент и как возникшее будет отыгрываться в дальнейшем (а может, всё закончится неудачей?)– зависит от ДМа (или персонажа, если он был целью приёма) и от того, как вы построите дельнейшую линию поведения; но успех означает, что у вас появилась возможность завести роман.
4	***Железная воля (Tower of Will):*** Ваш успех наполняет вас чувством собственного величия и духовной силы. До конца отрезка социальной сцены вы получаете бонус +1 к любому встречному броску, направленному на то, чтобы вывести вас из эмоционального равновесия– например, попыток запугать, впечатлить,

поторговаться и т.д.

5 ***Разъярить (Enrage) (5):*** Вы обнажаете клинок, сопровождая это подначкой или оскорблением одного НИПа, отчего тот, на ваш выбор, либо тотчас же накидывается на вас, либо поспешно покидает место действия. Если выбрана атака, она не обязательно должна быть направлена на убийство (хотя разъяренный персонаж может предпринять и такую попытку). Подобной «атакой» вполне могут оказаться пощёчина или удар перчаткой.

Пример:

Банн нанял разбойника Герхарда для того, чтобы остановить деятельность секретного общества среди местных, которое ставит своей целью лишить его занимаемого положения. Герхарду удалось попасть на тайную встречу группы, однако он до сих пор не знает, кто из присутствующих возглавляет движение. ДМ требует от игрока, персонажем которого является Герхард, сделать бросок на Общение (Расследование), чтобы сделать определить искомую личность, поговорив с участником и понаблюдав за их телодвижениями.

ДМ устанавливает сложность 13, но не говорит её игроку. Общение Герхарда равно 2, и у него есть фокус на Расследовании. Результат его броска– 4, 4 и 3, из которых 3– значение Кубика Дракона. В сумме получается 15, что превосходит заданную сложность. ДМ говорит игроку, что действие Герхарда увенчалось успехом. Поскольку на двух из трёх кубиках выпали одинаковые числа, бросок даёт количество SP, равное Кубику Дракона, то есть 3.

У игрока, чьим персонажем является Герхард, огромное количество вариантов действия.

Вначале он предполагает использовать «Это интересно», чтобы узнать что-то ещё о членах тайного общества и месте, где они встречаются; одновременно он ищет зачинщика. Однако он знает, что банн желает узнать результаты расследования как можно быстрее, и тратит 2 очка приёмов на «Быстрый поиск». На что потратить последний 1 SP? Приём «Преимущество Позиции» совершенно не подходит к сложившейся ситуации, так что Герхард решает потратить его на «И ещё». Он говорит ДМу, что, беседуя с заговорщиками, и пытаясь выяснить, кто же за этим стоит, он утверждает, что тайное общество в своём противостоянии банну должно продвигаться медленно и осторожно, потому что быстрое приятие решений выльется в непродуманные планы, заранее обречённые на неудачу. Герхард решает, что, замедлив, таким образом, действия общества, он одновременно осчастливит банна и получит больше времени на расследованием, а заговорщики оценят его рационализм.

Поскольку Герхард сделал успешный бросок, ДМ открывает ему, что за сумрачная фигура стоит за этим обществом: местный бочар с политическими амбициями. ДМ говорит игроку, что Герхард вычислил главаря, прежде чем прошла половина собрания, и теперь имеет возможность незаметно ускользнуть, если того желает. Как совет Герхарда не торопиться повлияет на дальнейшее развитие истории– дело ДМа, но поскольку на приём были потрачены SP, ДМ принимает как само собой разумеющееся, что Герхард говорил убедительно и не вызвал подозрений.

Перевод: Nalia
Корректура: Cornelius, Андрей
Данный перевод не является комерческим проектом. Все права на систему, правила, персонажей и т.п. Являются собственностью Green Ronin Publishing и Bioware